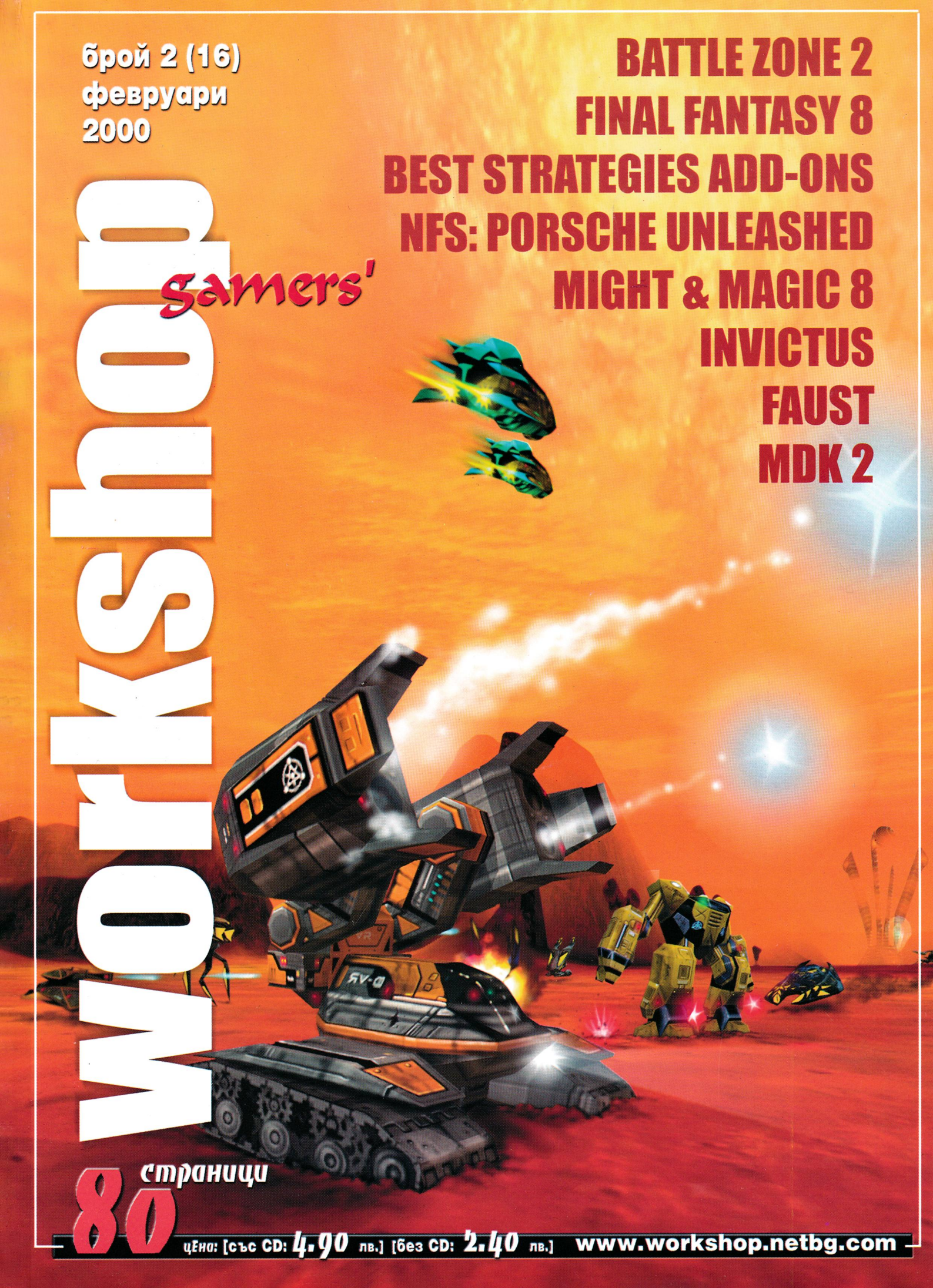
брой 2 (16)
февруари
2000

workshop

gamers'

BATTLE ZONE 2
FINAL FANTASY 8
BEST STRATEGIES ADD-ONS
NFS: PORSCHE UNLEASHED
MIGHT & MAGIC 8
INVICTUS
FAUST
MDK 2



80 страници

цена: [със CD: 4.90 лв.] [без CD: 2.40 лв.] www.workshop.netbg.com

StarCraft™

уникатът на
уникална цена!

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

29$
с ДДС

50бр. в кутия
2,30лв./бр.

2бр. CD-R + 1бр. CD-RW
15лв.

1CD-RW
8,5лв.

за количества ОТСТЪПКИ

Цените са с ДДС

Кунторов ЕООД
Офис:
пл. Славейков N9
тел. 02/986-10-15
Магазини:
София: PC Mania
Бургас: "Мултимедия"
тел. 056/80-30-45

Предварителен поглед:

Kiss: Psycho Circus 16
C&C: Firestorm 18
HMM3:TSOD 20
Jagged Alliance 2: UB 21
MDK2 22
Might & Magic 8 25
Techno Mage 28
Invictus 30
Project Overdrive 32
Shadow Watch 34
NFS: Porsche Unleashed 37
Ground Control 40

ТЕСТОВЕ:

от КРАК на КРАК 43
Septerra Core 46
Earthworm Jim 3D 48
Battlezone 2 50
Faust 54
Renegade Racers 56

и още:

ХАРДУЕР 60
СОФТУЕР 64
Поща 68
Разказ(и) с неочакван край 70
Загадката на WorkShop 8
Интервюто на WorkShop 9

ИГРА на броя

Това е просто една лошо направена конверсия от Playstation на една сложна ролева игра, която едва ли ще стане хит на компютърния пазар. И ще е жалко...

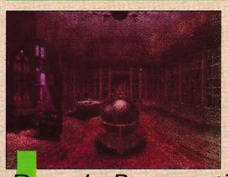
MDK 2

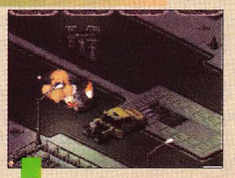
Сега въпросът е: Е' ли възможно Сатаната, без да ще, да е направил услуга на Господ?
Отговорът: Напълно възможно!

Battlezone 2

Ако сте се възхищавали на предшественика му и искате да запазите добрите спомени, не се докосвайте до нея. Всички останали, които се престрашат да се потопят във фантастичния й свят, може би ще видят бъдещето.

В от КРАК на КРАК:


Dracula Resurrection


Abomination

CHSL - България
Производство на компакт дискове. Бързо, качествено, коректно!
за контакти: тел. 02/967-29-32; 685-333

Един, смачкан на топка, лист хартия полетя към кошчето за боклук, окачено на дръжката на прозореца. Изви се в идеална парабола, снижи се перфектно... и тупна точно на ръба. Удари се, отскочи, прехвърли перваза и полетя надолу към улицата.

- Китка бе колега, китка се иска - не си ли гледал американски филми с клишарски лафове - Всичко е в китката. А, такааа - нямаме повече надраскани листове, свършиха. Хей, ама... Абе ти какво изхвърли току що бе, ще те пре...

То бе малко, трътлесто същество, което бързаше да се скрие от дъжда. Страшен беше този дъжд - невъзможно едър. Огромни топки вода се разбиваха с трясък около него. Можеха да го убият. Не знаеше как е попаднало в този чужд свят, скроен, като че ли за исполини, в който имаше твърде много измерения. Това го плашеше. Тичаше чевръсто по странната повърхност. Бе изградена от нещо, което можеше да оприличи единствена на огромни грапави плочи, наредени равномерно една до друга. Движеше се покрай, както то я нарече за себе си, Планината на Света - нищо по-необяснимо не можеше да си представи - тя се издигаше отвесно нагоре и продължаваше и продължаваше... Съществото дори си мислеше, че може би тя обгражда и затваря света като кутия. "Как се забърках в тая каша" - питаше се то. "Магия! Това е дело на магьосник. Кой ли е? Ах, само да го пипна...". Стигна до място, което предлагаше завет и поспря да си отдъхне. Внезапно мисълта му замря, после трепна като уплашена птичка и ужасено, енергично - неистово се задърпа. Напрегна се с цялата си сила и енергия, задрапа с малките си юмручета и с едно последно, величаво за нейните мащабите усилие, се откъсна и ужасено се разпръсна във въздуха. На нейно място светкавично влетя инстинктът. Той задействa рефлексите и съществото се претърколи странично през рамо. Нещо титанично се стовари на една идея разстояние от него. Беше... беше... беше... О Господи, беше Великанско! Неописуемо. Краят му се губеше нейде далеч горе, където погледът на съществото не достигаше.

Нещото се надигна - плавно, спокойно, с лекота, която го смая - раздвижи се и с ужасяваща скорост се понесе нанякъде. После отново се стовари на земята, но вече бе далеч. Съществото трепереше неконтролируемо, очите му - грозно облещени - трескаво шаваха. Изведнъж страхотен шум погълна звуците. По-скоро усети отколкото видя как колосално количество материя прелита някъде далеч встрани от него. Гигантска вълна се надигна и се понесе към него. То отчаяно се вкопчи в някаква трръба, притисна се в, приличното на малка пещерка, укритие. За щастие водата удари встрани от него. То изскочи и побягна. Стигна до място, където Планината на Света свършваше. Всъщност не свършваше, ами просто отсечено завиваше, образувайки остър ръб. Но си беше все така отвесна. Реши да следва новата посока и продължи в тръс. Дъждът поутихна. "Как ще се измъкна оттук?" - се чудеше съществото. Нерадостни мисли го налегнаха. Чувстваше, че скоро силите ще го напуснат, а дори не знаеше къде се намира, нито къде отива. Подчиняваше се на някакво неясно усещане за посока, на някакво предчувствие, което го водеше.

За малко да го изненадат. Дочу нечие могъщо суммтене. Извърна се мълниеносно и се оказа очи в очи с невиждан черен звяр. Излишно е да споменаваме, че беше голям. Всъщност огромен. Звярът го гледаше любопитно, но това явно не го задоволи, защото побърза да се приближи. Съществото примря от ужас - чудовищната муцуна се уголемяваше в кръгозора му, закривайки всичко останало, а то бе голямо едва колкото носа й. Миг преди да припадне от уплаха се хвърли напред, удари се в нещо и напипа дълги влакнести образувания. Вкопчи се в тях, така като би се вкопчило в живота. Почувства, че звярът го отнася на някъде, стисна зъби и зачака съдбата си...

- Странна работа - същият лист е. Малко поомокрен, но е същият. Само дето е чисто бял. От улицата го взех току що - няма и минута откак падна. По дяволите, тук ми беше последния вариант - окончателния. Сега ще трябва да рисувам всичко отново. Абе това куче къде се запиля, бе колега? Я го доведи тука, че да не стане като последния път, когато ни го дадоха на отговорно пазене и ние съвсем отговорно го изгубихме. Ей, Чочо, ела тука момче, тука бързо... Чочо!...Ах, ти скапана болонка...

Съществото - което, разбира се, беше едно малко, рисувано тролче, изпаднало при удара в тротоарните плочи от белия лист - се пусна от опашката на Чочо и се огледа. Точно пред него имаше нещо правоъгълно, приятно дебело и лъскаво, което миришеше на дом. Разчете надписа Workshop и доволно се усмихна. Да, най-после близо до дома.

Приближи се, надигна корицата и се промъкна вътре. Избра си място, погали го с лапички, позабърса го от прахта, след което легна, сниши се, натисна се към листа и се върна в своя прекрасен двумерен свят.

Здравейте приятели,

Вече се запознахте с малкия палавник - нашият нов член в екипа. Съпреживяхте перипетиите му докато той едва не бе стъпкан от - един вид - крака на баща си, тоест Художника, който го нарисува; отдъхнахте с облекчение когато, надигнатата от преминаващия по улицата автомобил, вода не успя да го удави; за да дочакате щастливия край. Да той е вече с нас - ще го видите навсякъде по страниците, сочещ ви по своеобразен начин в коя рубрика се намирате. Няма си име, засега е просто "Тролчето" и очаква своя кръстник. Надявам се да го обикнете така, както го обикнахме и ние.

Сега ще ви запозная, макар и не толкова многословно, с новите кандидати за присъединяване към екипа на GW. Те са трима и за мое, пък и на колегите, удоволствие, единият принадлежи към по-добрата половина на човечеството.

Да, той всъщност е тя. Ще ви я представя с псевдонима й - по нейно настояване - **E**lexis. Години, мерки и прочие подробности няма да съобщаваме (засега), само ще кажа, че е от София и учи. Както и тя самата сподели - бихме искали да възприемате **E**lexis, единствено чрез статиите й.

Втората фигура се именува Апостол Апостолов с nickname **C**happy. Той е от Карлово и е написал маса статии, които ние решихме, че можем да предоставим на вниманието ви. Запален сърфист (в Интернет), той ще помага много оттук насетне за издигане качеството на списанието (стига да го одобрите).

Третата личност е Кристиян Антонов - **S**lurk от София. Запален фен и почитател на спортни симулатори, състезания и GTA2.

Всички много силно излъчваме флуиди в негова посока, защото отдавна ни трябваше някой, който да обича подобни игри и да може да даде компетентно мнение за тях. Но!

Дали те ще имат бъдеще в GW ще зависи изцяло от вас. Нашето мнение е нищожно пред вашето. Пишете ни как преценявате новите кандидатури. Единствено от вашето одобрение зависи дали те ще останат и присъединят към екипа. В крайна сметка нали вие си давате парите, за да четете статиите им. Ще уважим мнението ви на 100%.

За този брой ви готвим малка изненада - по-голям плакат. В момента, в който пиша редакционната страничка все още не знам дали тя ще се осъществи. Надявам се да стане. И за в бъдеще ще се опитваме доколкото ни позволяват силите да разнообразяваме с по нещо интересно списанието. Бъдете нащрек, никога не ще можете да сте сигурни, какво ще намерите в следващия брой.

***F**reeman*

ВИРТУАЛЕН СВЯТ

Елате В нашето Измерение!

Голямо здрасти от екипа на "Виртуален Свят"!

През изминалата година работихме тежко и упорито, загърбвайки жени, деца, добитък и покъщнина! Но (винаги има едно НО) резултатите от нашия тежък, но упорит труд са налице!

Три прекрасни зали с по 20 компютъра, климатични инсталации, закуски и безалкохолни очакват запалените геймъри. Две от залите се намират в София, а третата в Бургас. Знаем, че вече все повече хора имат собствени PC-та и някои могат да кажат - Е да, като си имам PC за какво ми е да ходя в зала ?

Отговорът се крие в закодираното послание - 20 PC-та в зала, наети линии 33,6, 100 мегабитова мрежа, 400 мегахерцови "Intel" процесори, 19" инч - (хай, или по точно инспектор Дюдю) - ови монитори,саунд карти от "Creative", класови слушалки и мишки.

Клубовете работят 24 часа на ден и са винаги на ваше разположение!

Адреси те на залите са:

София: - жк"Младост" 1А бл. 509, задната част на блока (зад вход А)
- бул. Драган Цанков No-26 срещу Руското посолство и парк хотел Москва

Бургас: - ул. Македония No 59 с лице към ул. "Гладстоун" No-87

Нашата верига "Виртуален Свят" подържа уникална по рода си web страница, в която ще можете да намерите всякакъв сорт програми за download, игри, патчове за игри, статистики за най-добрите играчи в залите ни, информация за нас, вицове, и най-големия собствен MP3 архив в България. Ще се работи ден и нощ (най вече нощ) за да обслужваме вашите заявки за музика, игри и програми. Единственото което трябва да направите е да отворите адрес **WWW.VIRTUALWORLD.BG** и да ни пишете!

А сега малко за новинките около нас!

На 25-ти март ще отвори врати **новия ни клуб** в Бургас, който ще изглежда като малък нощен "сукубус" за геймърското общество! Огромната зала ще се разпростира на площ **500 кв.м.** и ще включва игрален салон с около **100 компютъра**, **интернет кафе с 150 места,** интернет провайдърство за град Бургас. Самата зала ще бъде захранвана с **128 kbps** гарантиран интернет само за нея! Климатична инсталация проектирана специално за помещенията която гарантира вашето приятно изкарване там.

Самото откриване ще е съпроводено с томбола с награден фонд от 500 НОВИ ЛЕВА.

Задачата за вас геймърите - Колко ТОЧНО ще са компютрите в залата. Можете да участвате в томболата ни като ни пратите e-m@il с трите си имена, възрастта си и града от който сте. За повече информация посетете нашия уебсайт - **WWW.VIRTUALWORLD.BG**

Надяваме се нашия проект да задоволи вашите желания!

Малко лирично отклонение- "Винаги съм си мечтал да видя такова нещо, да седя в зала с още 100 души и да им гърмя главите в Quake 3. Вярвам и вие имате подобни мечти - е това сега става реалност. Затова имам да ви кажа само още едно нещо - "Геймъри от всички клубове - United"

НОВИНИ

Най-голямата верига компютърни клубове "Виртуален Свят" се готви да направи нещо, за което много геймъри по света все още мечтаят. Нова МЕГА-голяма зала за компютърни игри. Тя ще се намира в Бургас и ще има повече компютри от всяка друга в страната. Броят им няма да съобщаваме - това ще е загадката, която Виртуален Свят ще ви отправи. Залата ще се разположи на около 500 квадрата, ще има голямо кафе, ще предлага бърз Интернет (128kbps). Вътрешният дизайн ще е покъртителен, на която ще завидят дори и собствениците на Шератон. Лукс първа категория, но изцяло подчинен на геймърския дух. И разбира се - млади девойчета като...хм, обслужващ персонал (Йеееееееееее-хааа!!!)

Бъдещето на мултиплеъра се задава - обединение между хардуерните гиганти 3Com, Cisco, Sun Microsystems и други подготвят нов Ethernet стандарт. Дръжте се да се паднете! Те говорят за 10-ГИГАБИТА В СЕКУНДА!!! Което от своя страна означава скъп нов хардуер (поне в началото), край на всякакви засичания по време на мрежова игра и трансфер, способен да угоди дори на близо 1,000 кандидата да се избиват в Quake 3!!!

Охладете страстите. Очакваната технология ще се масовизира чак през лятото на 2002 година. Това ще повлияе положително също и на високоскоростния Интернет трафик, особено при натоварените Интранет мрежи. Самата технология е разработена именно с тази цел. Но на нас, играчите, само мисълта за десетките гигабайта информация, която ще подпомага един мултиплеър от ново поколение, е достатъчно за да ни хвърли в потрес.

Задава се Alone In The Dark 4 - играта, заложила основите на триизмерните приключения. Докато трите предишни серии залагаха на предварително рисувани декори и елементарни полигонални персонажи, то след над 4 години очакване, които бяха използвани от хиляди други заглавия да запълнят нишата на новопоявилия се жанр, иде време да се хвърлим презглава в поредните приключения на детектив Кернби. Те вече ще ни бъдат представени с онова графично изящество, с което ни дарят последните хитови заглавия. И докато Infogrames пазят всичко в пълна тайна, можете да се полюбувате на картинките, които фирмата официално е пуснала.
http://headline.gamespot.com/news/00_02/07_pc_alone/screens.html?1

Да живееш в сянката на бивш гений не е лесно. А да работиш с такъв - истински кошмар! Може би това е причината Браян Рейнолдс, главния дизайнер на фирмата на Сид Майер Firaxis да напусне поста си. Независимо от шума около името на Сид, истината е, че Браян е дизайнерът, чийто гений стои зад заглавия като Alpha Centauri и Civilization II. Сега, оставен сам, Майер сигурно ще поеме сам разработката на бъдещите заглавия на фирмата и сам да доказва високото мнение на фирмата сред феновете на стратегически игри.

Това събитие със сигурност ще повлияе чувствително на бъдещите продукти на компанията, в частност стратегията Sid Meier's Dinosaurs, игра, която или ще ни разкаже как са измрели гигантските Влечуги, или ще последва тяхната съдба.

Който не печели от добри игри, печели от съдебни дела! Комай това е принципа, последван от добре известния гигант Hasbro, чиито адвокати са повече от програмистите. Компанията съди фирмите eGames, GT Interactive, Xtreme Games, MVP Software, Webfoot Technologies и Varcon Systems в това, че са нарушили лицензите им над класическите заглавия от лицензния каталог на фирмата. Hasbro притежава права над всички класики на Atari и поради това производителите на ретроиграте Centipede, Asteroids и Missile Command ги очакват тежки глоби. А заглавията, които ще бъдат изведени извън продажба, включват Intergalactic Exterminator, 3D Astro Blaster, TetriMania Master, 3D Maze Man, Tunnel Blaster, UnderWorld, XTRIS, Patriot Command, HemiRoids, Bricklayer, 3D TetriMadness, Mac-Man, 3D Munch Man и 3D Munch Man II. Крайният резултат със сигурност ще е плачевен за игровата индустрия - ако Hasbro победи, класическите игри от далечното минало ще носят винаги техния етикет и пари във вид на печалби и спечелени съдебни дела.

Hasbro - Microsoft сред компютърните игри? Всичко е възможно!

Наскоро се появиха и първите напълно сериозни закачки с Hasbro Interactive по отношение на техните безконечни съдебни дела. Новорегистрираната фирма Masbro Minteractive (няма правописни грешки!) пусна на пазара игрите Mole Position, Mombat и M*Bert (пак няма правописни грешки!!!) и с особен ентусиазъм очаква Hasbro да заведе дело и срещу нея с пълната увереност, че не е възможно Hasbro да се пребори със стотиците създатели на клонове и версии, базирани на класическите игри на Atari.

Задава се новата преексплоатация на филмов лиценз от страна на Fox Intractive под названието Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas. Не, няма да има нови три филма "Умирай Трудно", но затова пък ще имаме една нова игра с Брус Уилис за PC през февруари. Интересен факт е, че играта, по подобие на WipeOut, ще съдържа рекламни послания, този път в полза на модната енергийна напитка "WhoopAss", която ще се явява в ролята на познатите ни колбички с "живот" за играча.

С две думи - Брус за пореден път избива терористи, пие "WhoopAss" до припадък и отчаяно търси тоал... края на поредното ниво.

Мега-гигантът Electronic Arts подготвя мега-таен проект, който комай ще е мега-интересен 3D shooter, засега с мега-неизвестно название. Нищо за чудене, но след като дори Джей Уилсън, главният дизайнер на Blood 2, бе отмъкнат от лапите на Monolith, можем само да гадаем дали Blood 3 наистина ще е толкова добра, колкото очакваме до този момент. Уилсън, чиято визия за мрак и ужас, ад и гибел, бе тъй прекрасно замесена в двете серии на Blood, явно ще ни донесат едно мрачно заглавие от EA в края на 2000-та година.

Договор между Take 2 Interactive като разпространител и Silicon Dreams като разработчик ни дава надежда, че играта Dogs Of War най-сетне ще види бял свят някъде в края на пролетта. Играта ще представлява комбинация от непрестанен екшън в комплект с тактическо планиране, може би нещо подобно на всекизвестните Rainbow Six и Hidden & Dangeround. Този сорт игри стана особено популярен напоследък, а Silicon Dreams ни обещават 35 единици, реалистични метеорологични условия и мрежа за осмина. А нещо друго? Рано е да се каже...

Печалноизвестната със своя нрав фирма ION Storm осъвремени своя официален сайт с информация за играта Deus Ex на Уорън Спектър. Е, играта е почти готова, с изключение на малка част от сценария и очаквания грандфинал. Сега се очаква играта да навлезе в бета-стадий на тестване и наистина да излезе навреме от него (за разлика от Diablo II).

Larian Studios, една нова компанийка, която дълго време ни измъчваше със супертайния си "Проект С", най сетне се сети да даде име на това свое отроче, при това с купон, силно конкуриращ този за завършването на Tzar! И докато аз лично очаквах просто поредния C++ компилатор, но в шарена кутийка, играта се оказа ролева, при това с наистина многозначителното заглавие "Divinity: Sword of Lies" (Божественост: Мечът на Лъжите). И така, за играта вече се познайва нещо, затова очаквайте preview още в този, или в следващия брой.

Сингапур, източноазиатска островна държава, позната ни досега само със своята "жълта" техника, сега вече ще познаваме и със своята драконовска антигеймърка политика. Явно на Бордът по Цензура към Министерството на Културата на Сингапур, игрите Half-Life и всички модули за тях, включително Counterstrike, са обявени за твърде изпълнени с насилие, независимо от вградената фунция на играта за защита на съзнанието на децата от кръв и всякакви ужасии, и като такива - за незаконни.

Още от понеделник държавни служители започват Голямата Чистка - от всички специализирани магазини за игри Half-Life бива изземан и унищожаван пред ужасените погледи на продавачите. Съпротивата, съставена от запалени играчи, е неспособна да стори каквото и да е било, освен да отвори този уебсайт с надеждата съвестни геймъри от цял свят да се притекат на помощ и с зова си за свобода на кърв... игрането на Half-Life и всичко свързано с нея, да спечелят битката си с безмислената цензу

ра. И така, ако наистина сте съвестен геймър и не искате същата съдба да сполети и любимата ви особено кървава игра, например Quake 3 Arena, тук, в България, помогнете на сингапурските си събратя ето тук:
http://games.pacific.net.sg/halflife/savehl.shtml/
P.S. След две седмици преследвания, невиждан терор и цензура, с която правителството на Сингапур наложи забрана на продажбата на Half-Life и нейни допълнения поради тяхната "жестокост", групировката Opposing Force (само какво име са си избрали) успя да се пребори с консерватизма в своето правителство и забраната бе премахната, а кутиите с играта се завръщат отново по рафтовете на специализираните магазини.

Gathering of Developers (GOD), обединението на десетки разработчици, дало бял свят на играта Age Of Wonders, обяви, че ще публикува играта на корейската фирма Phantagram, наречена Kingdom Under Fire ("Атакуано кралство"). Играта ще представлява динамична фентъзи стратегия в реално-време с разширени ролеви елементи в три специфични режима на игра - стратегия, ролева кампания, подобна на Tzar и он-лайн ролеви режим. Две раси, Обединението на Хората и Легионът ще се сбъскат в невиждан военен конфликт. Поемайки роля на един от седемте героя за всяка от двете фракции ще си проправяте пътя през над седем ролеви мисии и 20 стратегически мисии. Играта ще представлява, доколкото картинките могат да дадат някаква представа - сбор между стратегия с ролеви елементи като Tzar и богатството и разнообразието на Age Of Wonders.

Датата която Боговете ни споменават между другото, е някъде през лятото. А Phantagram ни готвят и нова манга-ролева изненада - Shining Lore.

Злато, злато, защо всички искат злато, да бяха само хората, но ето че и извънземните от играта Aliens vs. Predator заламтяха за него, щом на бях свят бе обявено че ще се появи Aliens vs. Predator Gold Edition. Новостите спрямо оригинала са подобрена и по-малко бъгава графична система, малко нови нивца във вид на "millennium add-on" (девет нови нива за всеки персонаж, три нови оръжия, нови режими за мултиплеър и тъй мечтаното от хиляди слаби играчи записване) и официалното стратегическо ръководство от издателя Prima Publishing. Всичко това в нова опаковка и с нова цена - 35 долара.

Въдицата е пусната, а на кукичката виси полумъртъв червей. Да има шарани наоколо?

Acclaim и Bizarre Creations обявиха нова, изпълнена с непрестанен екшън и щипка приключенски елемент, "стрелялка", наречена Fur Fighters ("Космати бойци"). Играта обаче въобще не претендира да завладее сърцата на зажаднялите за кръв геймъри, а по-скоро на любителите на весели и приятни зрелища, в които плюшени играчки (точно шест на брой, при това наистина плюшени, с различни умения и роля в общата цел) ще бъдат управлявани от играча, борейки се с доста неплюшен арсенал от оръжия срещу всякаква плюшена напаст, завладяла пет различни свята, предимно във вид на плюшени мечета, катерички, зайчета и прочие.

Играта се разработва едновременно и за PC, и за Dreamcast, което ни гарантира наистина добра, пъстра и ведра графика на екрана. А това доколко плюшените играчки и неподравения детински идиотизъм на заглавието ще ви допаднат, определено ще разберем през април, когато се и очаква Fur Fighters. Веднага щом излезе, ще и отделим място в "От Крак На Крак"!

Cavedog потърдиха, че допълнението към Total Annihilation: Kingdoms, наречено The Iron Plague ("Желязната Напаст") ще излезе през март. Напастта няма да се състои само в още около стотина единици, а и във вид на нова раса, наречена Креон, която набляга повече на техниката, отколкото на магията, в определено неоромантичен стил. Новото се изразява, освен в упоменатата раса, и в 25 нови солови и още толкова мултиплеър карти, както и планираният "Кръстоносен Поход на Дариен", online кооперативен режим, към който можете да се присъедините, ако имате наистина добра връзка, легално копие и амбицията да помогнете на Крал Дариен да се разправи със Злото веднъж и завинаги (разбирай, до следващата стратегия). Щеше да има preview на играта в този брой, но тя е вече на пазара, така че очаквайте теста ни в следващия!

TalonSoft, известни в България като посредствени създатели на военно-тактически игри, и което е по-важното, разпространители на нашата Tzar, обяви моделите си от колекция Пролет-Лято'2000, състоящи се засега от три нехитови, но вдъхновяващи заглавия:

1) Flying Heroes ("Летящи герои") на Illusion Softworks, ще е триизмерна екшън игра, в която ще управлявате бойци от четири клана, яздещи оригинален набор от летящи средства - от балоноподобни магически устройства до драконоподобни същества, - в свят, намиращ се на километри над земната повърхност: летящи замъци, дирижабли, задействани от магическа сила и още много все в този дух. В играта ви очакват множество небесни битки, а авторите твърдят, че са били инспирани от ретро-заглавието "Dragon Strike", което ако е истина, Flying Heroes ще е наистина заинтригуващо заглавие.

2) Martian Gothic ("Марсианска готика") ни обещава да събере ужас и хумор в едно заглавие, т.е. нещо между Resident Evil и Space Quest, в което триизмерни персонажи из предварително рендирани околности на Марс от далечната (е, не толкова далечна) година 2019-а, ще изследват нещастните събития около една внезапно изоставена марсианска база на NASA, където персоналът също тъй внезапно е зомбиран и превърнат в ужасяващи играча същества. Целта на тримата персонажа е да оцелеят в това постно откъм замисъл заглавие. Май накрая нито ще бъдем ужасени, още по-малко развеселени от един удивително дебилен сюжет. Датата е края на април, но комай само TalonSoft ще има да си я чака.

3) Е, това което остана за накрая вече ще ви заинтригува - War Monkeys ("Маймуни-войници") е стратегия в реално реме, обещаваща да върви по стъпките на българската Tzar поне по отношение на ролевите елементи. Иначе играта ще е научно-фантастична и се кани да се конкурира с Warcraft III по външен вид. Silicon Dreams, нейните определено немаймуноподобни разработчици, смятат да заложат главно не на масата маймуняци, които ще се избиват помежду си с развалени банани и портокали в стил "Donkey Kong", а на тези от тях, развиващи се към хомо-сапиенс, т.е. трупащи опит и умения, издръжливост и знания, а както знаем, тяхно е царството земно (наше де, все пак ние сме хората, нали така!). В крайна сметка, играта ще се стреми за зашемети по-маймунообразните геймъри с нов триизмерен енджин, изобразяващ до 200 маймуни едновременно на екрана и динамично управление на терен с размери до 25 квадратни километри. Дано само не ни правят на маймуни! По-алтернативните маймуни от нас ще се клатят в такт със саундрака на Fatboy Slim, специално изготвян за играта, а някой си маймун на име Чарлстън Хестън смята да дари маймунския си глас за благото на играта. Плановете са играта да ни накара да започнем банановата диета от Юни'2000. Което не е много пролетно, но всеки знае, че маймуните обичат да им е топло.

Усъвършенствана версия на най-големия хит сред компютърните игри Deer Hunter ще се появи през март. Deer Hunter 3 Gold Edition ще добавя нови области за ловуване, нови елени в тях, нови оръжия (и онази базука която толкова много искахте), редактор на гори, и още допълнителни оптически средства.

Sunstorm Interactive са виновниците за това събитие. Линч! Линч!!!

Слухът е реалност! Gray Matter Interactive Studios, фирма с участието на таланти от Xatrix Entertainment (KingPin), официално обявиха, че наистина ще има продължение на хита на Id Software от 1992-а година Wolfenstein 3-D, посял семето на триизмерните екшъни в компютърния свят, наречено "Return to Castle Wolfenstein". Нищо ретро няма да откриете, защото заглавието използва графичната система на Q3, но пък авторите ни обещават да запазят и развият духа на оригинала, като B.J. пак е тук, по-красив от всякога, за да се справи с новата стара хитлеристка напаст.

След Quake 3 Arena, разпространителите на Id Activision търсеха изява на графичната мощ извън стандартния деатмач и явно това ще е първото отроче на Id отряда, което ще предложи сносен сценарий с етикета Q3A по отношение на графиката.

Филмовата компания ADV Films в момента разработва нов филм по компютърна игра, и то не по коя да е, а по... SiN!!! Точно така, SiN The Movie се очаква да бъде издаден единствено за видео (е, значи никакъв хит няма да е!) и DVD, а ако закупите филма ще получите в подарък и самата игра. А ако това означава, че никога няма да успеете да зърнете филма, посетете сайта, който ADV са приготвили за филма - ако не друго, поне можете да зърнете едногърдата Синклер на живо в някой от предварителните кадри, разположени на сайта. http://www.sinthemovie.com

Monolith Productions обяви, че формира дъщерната си фирма LithTech Inc., която ще се занимава само с развитието на едноименната графична система. За главен програмист, както бе обявено, е назначен доктор Грегъри Уитънс, прекарал 19 години зад високите стени на Микрософт. С това разделяне Monolith ще се концентрират върху самите игри, а LithTech Inc. ще вършат черната работа около програмирането на новата версия 2.0, която бе временно изоставена и която все още е твърде изпълнена с бъгове.

Но не липсват и клиенти, които да се полакомят да използват LithTech в своите игри. Освен очакваната KISS: Psycho Circus, Black Isle (Fallout, Planescape), от името на Interplay, закупиха лиценз върху графичната система. Което не би трябвало да озадачава някого - може би към края на годината ще ни изненадат с Fallout 3D? Напълно възможно.

И все пак е интересно как Monolith се измъкна доста умело от загубата на доверие след загубата на Майкъл Дюсолт, основния програмист по проекта, вече част от екипа на Valve. А с последните си ходове фирмата е на път наистина да ускори развитието на LithTech с още по-големи темпове.

ВъпроСчеТА от РаботИЛничкаТА

Здравейте отново!!

Някои се оплакват, че наградата от миналия брой е Quake 3 Arena, други само заради това ни писаха, но само един е щастливецът. А той е:

Пламен Динев от Пловдив!

НАГРАДАТА ТОЗИ ПЪТ Е ОРИГИНАЛЕН Planescape Torment *ИЛИ* Homeworld

Мнозина от вас нарекоха загадката от миналия брой "елементарна". Така да бъде, ръкавицата е хвърлена, а нашият читател Никола Марчев ни изпрати и подходяща главоблъсканица, за да ви накраме да се поизпотите малко. Условието на загадката:
Имаме 12 еднакво изглеждащи топки и везна. Една от топките е фалшива. Целта е с три премервания да намерите фалшивата топка и да установите, дали тя е по-тежка или по-лека.

Пращайте отговорите си на адрес:
София 1000, ул. "Гурко" 34, Вх.2,ет.2
за редакцията на сп. Gamers' WorkShop
или на електронна поща:
workshop@mail.netbg.com

Годината е 1977. Младият Били Гейтс е задържан в Ню Мексико - наркотици :)

Midvale - училище за надарени деца.

Марсиански хроники II

Електронна прасе - касичка

Най-накрая тайната на Pentium 2 е разкрита!

Smirnoff открива истинската същност на нещата

1. Разкажи нещо за себе си на читателите ни.

Казвам се Йордан Тузсузов - и съм роден в София, живея в Шумен, а съм завършил съм Информатика във Великотърновския университет.

2. Откога се занимаваш с програмиране? На какви езици програмираш?

Overruled

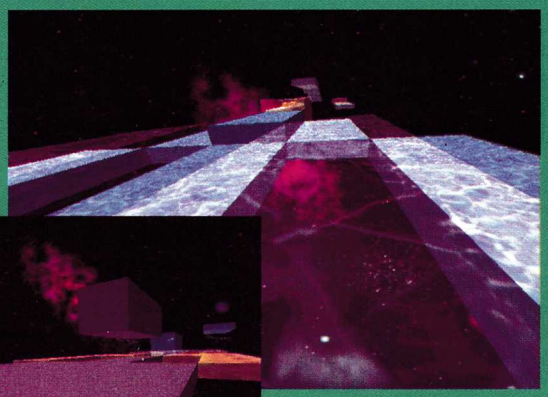
От 1989-та, с Правец 8Д. Програмирал съм на Basic, Pascal, Assembler 6502, Assembler x86, Prolog, C, C++. Известно време се интересувах от AI и експертни системи, по-късно - от 1996-та започнах да се занимавам с програмиране на компютърна графика.

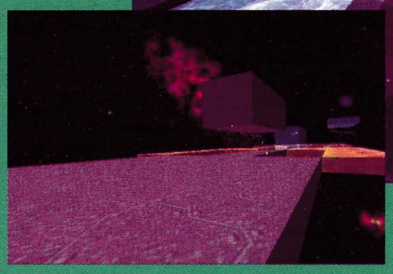
В момента пиша на C и Assembler за x86, и основно използвам OpenGL като 3D API.

3. Какви игри си написал досега и получил ли си някакво признание за тях?

Ако изобщо може да се нарече игра нещо което се събира в 2000 байта - KIN е първата която получи известно разпространение - най вече сред програмистите участващи в демо-партита като Assembly, за които представляваше по-скоро професионален интерес. Играта е изцяло на Assembler за i286, работи в 256 цветен графичен режим и ползва мишка. Overruled също остана в този тесен кръг, по подобни причини. За нея отиде доста повече време и работа, отколкото за другите ми игри - но и тя се възприема като демо.

Void Runner стана най-известна, макар че я написах за по-малко от месец (в което се включва и "level design-а" - последната фраза малко трудно се връзва с елементарното ниво на дизайн на играта). Много ме учуди големия отзвук за нея - в началото се появи на сайтовете OpenGL.org, 3DFiles.com, Voodooextreme.com, Gamedev.net, Ingava.com . После и в OnLine изданията на немското списание CHIP (оценена с 4 от 5 възможни точки) и британското PCFormat (като pick of the day). В България беше отбелязана от PCMania.





Voidrunner ще намерите и на диска ни

4. Писал ли си нещо друго освен игри?

Известно време бях завладян от манията на демо-сцената, после имах няколко опита за игри (които бяха най-несериозно изоставени, а може би просто не съм бил готов да се захвана с това). Правил съм и друг софтуер, най-известния може би е Functor. Макар че е регистриран в много научни ресурси (и любимия opengl.org :) - все пак това си е сухарски математически софтуер, който трудно привлича вниманието. Попадането му в top 50 на softseek.com е най-голямото му постижение :) Сега има нова версия (поддържаща export във VRML свят), но не очаквам бурен интерес към него - той все пак е по-специализирана програма.

Отделно имам и няколко текстови разработки - като практическото ръководство по OpenGL - "Реалната виртуалност и OpenGL", както и няколко статии за техники в компютърната графика. (http://mordred.8m.com/reflect и http://mordred.8m.com/docs.htm)

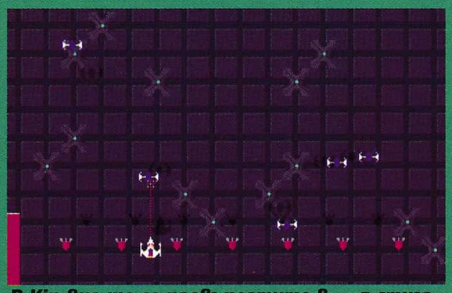
5. Замислял ли си се да направиш някаква по-мащабна игра? Ако да, каква по-точно?

В момента работя по един нов проект, заедно с още един програмист (за сега). Това е multiplayer 3D стрелялка, но няма нищо общо с Quake - просто една алтернативна идея. Играта трябва да е доста по-грандиозна от игрите които съм правил до момента, и ще се опитаме да намерим някакво финансиране за разработката и. Интересен технически момент е, че моделите в играта са във VRML описание, което позволява да могат да се разглеждат директно от Internet browser-а (Известен плюс ако сваляш нов Level-pack да речем).

А това над което бих искал да работя, е игра с параметрично описан свят (което да позволява вариации на сцените), с изключително детайлен 3D engine, и функционална кинематика на моделите - направо нищо не искам :)

6. Ако те поканят да работиш в някаква компания като програмист, да пишеш игра, каква позиция би си избрал ?

В предвид интересите ми, може би бих искал да се занимавам с 3D engine-а. Но физическите модели, инверсната кинематика и т.н. също са много интересна материя. *(Между другото, имал съм вече такива предложения, но редица причини ме накараха да отказвам (повечето абсолютно независещи от мен - като родната казарма да речем)).



В Kin Вие ще се превъплатите в ... я стига

7. Коя е любимата ти компания/жанр?

Много харесвам id Software. Любимите ми игри са DOOM и Quake. Също така харесвам Epic и дори Core. Последната заради TR1 - въпреки многото издънки, много ме беше впечатлила навремето на старата ми DX4/100 система.

8. Коя игра получи голяма известност, а според теб е имала калпави програмисти?

Ами Indy3D - просто са си оставили ръцете (например). Engine-ът на Monolith също ме заби в земята - Blood2 едва не заспа на компютъра ми :(За Dark Forces не ми се говори...

9. А коя добри?

Те вече не са толкова много, но пак е трудно да се изброят - продуктите на id, Epic, Blizzard, Paralax и др. са просто по дефиниция добри. Quake е много добре направен. DOOM, Unreal, Descent, WarCraft, ReVolt също :)... А Wolf3D върви и на i286 (нещо което все още ме впечатлява).

10. Кое според теб е по-добре направеното заглавие

Koe spored teb e po-dobre napraweno Unreal Tournament ili Quake III Arena ?

Играл съм само демотата и на двете игри - поне на мен повече ми харесва Q3A. Но определено и Unreal е страхотен. Все едно да избираш между Porsche и Ferrari - изборът просто е много труден, макар накрая да е Porsche :)

11. Личното ти ТОП10

1.DOOM
2. Quake1
3. Q3A
4. Unreal
5. Quake2
6. Wolf3D
7. Descent
8. Chasm
9. Tomb Raider 1
10.RollCage :)

12. Виждал ли си TZAR? Ако да, какво ти е мнението за нея?

Очевидно са хвърлили доста работа по нея, но искам да видя цялата игра. Не се познавам лично с програмистите на самия Tzar, но познавам други хора от Haemimont, които знам че са добри.

Радвам се, че вече има такава фирма в България - надявам се няма да остане единствена !

След година в трепетно очакване и завистливи погледи към пазара за конзоли, ТЯ ИЗЛЕЗЕ! Вече е на пазара и когато държите този брой в ръцете си, компютърната версия на Final Fantasy VIII (буквалният превод е двусмислен, затова ще се спра на по-свободния - "Крайна Фантазия") ще се продава официално от разпространителите EIDOS.

Ако вече не сте се сблъсквали с нея нека ви разкажа, какво ви очаква: завладяващ сюжет, нова, още по-оригинална и сложна система за битки, донякъде подобрена графика и феноменални анимации. И не на последно място, онзи конзолен дух, който ни се налагаше да търпим в FF7. Може би не очаквахте да кажа това? За съжаление, не всичко, което блести, е злато и това важи, и за поредната Final Fantasy игра.

Но нека се опитаме да бъдем безпристрастни и проследим всеки един от елементите на FF8, така че накрая и старите почитатели на серията, и тези, които тепърва ще се запознаят с нея, сами да могат да решат дали FF8 е това, за което са мечтали или просто е поредната игра, с която могат да прекарат своето свободно време. А може дори и това да не решат

ИСТОРИЯТА

За разлика от западните ролеви серии, FF е ролева серия, за която последователността и приемствеността на игровия свят, е нещо чуждо и непонятно. Съдете сами! FF7 се развива в напълно различен свят от FF6, а пък във FF8 няма и следа от познатия мрачен киберпънк-град Мидгард. Това ни най-малко не пречи историята на играта да е дълга, много по-дълга отколкото място мога да отделя, за да ви я опиша и затова няма и да се опитвам а само много накратко ще ви нахвърлям щрихите.

Мястото, където Скуал учи, работи, живее има доста странни навици...

Както е характерно за японските RPG-та фабулата е сложна, заплетена и изпълнена с интриги и внезапни обрати. Тя притежава такава психологическа дълбочина и философска същност, че по FF8 спокойно може да се напише 500-страничен бестселър.

Вие сте в ролята на 17-годишния Скуал Леонхарт, който се обучава в "Градините на Баламб" - елитна военна академия, в която развива уменията си. Най-вече в боя с револвери-остриета (gun-blades). Животът му е тежък, вгорчаван не само от трудните занятия и

Скуал и Реона в началото на играта - един типично японски романс. Честит свети Валентин-сан! :)

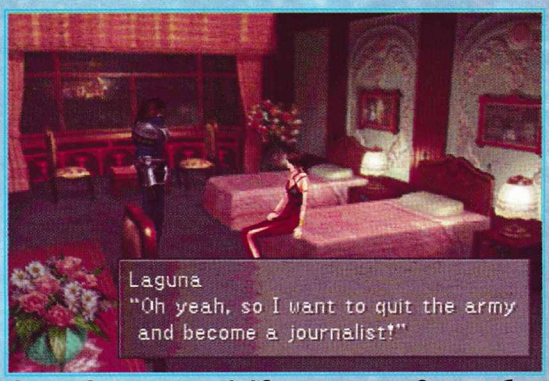
още по-трудни изпити, но и от Сифер Алмази - жесток и безскрупулен кадет, блестящ във всичко, но нетърпящ конкуренция. Сифер е готов да убие без никакво чувство, стига лидерството му да бъде застрашено. В един двубой между двамата, той нанася жесток белег между очите на Скуал - белег-предупреждение за това, което ще последва.

В това време над света е надвиснала черна сянка. Мако - магическата енергия е на път да изчезне безвъзвратно и само най-извисените все още могат да си служат с нея. В този момент от вековния си сън в света, останал почти без магьосници, се събужда Идия. Зловеща вещица от древното, но могъщо магично минало. Тя решава да канализира цялата магична енергия и да изсмуче Жизнения Поток на Планетата. Идия се нуждае от душа, която да дари с мрачните си свръхсили и която да обезличи до такава степен, че всяка нейна дума, да бъде закон за марионетката. Президентът на Галбалдия попада в мрежите ѝ и скоро кошмарът започва - пожарът на една грандиозна и гибелна бъдеща война е запален. Съседния на Галбалдия град - Милосърдие е първата жертва, но това е едва началото.

Тук вие влизате в ролята си - Скуал е пратен на самоубийствената мисия да върне Идия там, откъдето е дошла. Славата, която го очаква при евентуален успех се впива като нажежен палешник в сърцето на Сифер. Той е готов на всичко да му попречи, дори да се продаде на Злото. Сифер се среща с Идия, тя го дарява със страшни сили и го превръща в своя дясна ръка. Така е заложен големия сблъсък между двама велики мъже - имащи нещастието да живеят по едно и също време - за които светът се е оказал прекалено тесен.

В своето начинание Скуал не е сам. Негови спътници са Реона (чаровна девойка, в която Скуал е влюбен, но това е друга история, оказала се водач на движението срещу тиранията - "Горските Бухали"), майсторът по бойни изкуства Зел Динч и присъединилия се в последствие Лагуна Лойре (боец и поет, който пръв прониква в замислите на Идия и оповестява опасността - той изиграва огромна роля в живота на Скуал). Пътят им преминава по следите от гибел и разруха, водещи към Галабалдия и крепостта на Идия, където ги очаква сеещата смърт вещица.

Следват хиляди битки, интриги и приключения в десетки градове,

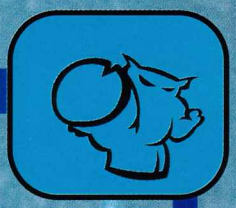


Лагуна Лойре не знае какво му е подготвила съдбата и през какви премеждия ще мине заедно със Скуал

различни континенти и потайни кътчета, разпръснати по цялата планета. Ще узнаете тайни, разкриващи пласт след пласт един колосален заговор, прикрит иззад обикновените военни действия... Дали Идия е самото Зло и нищо повече? И каква роля играят "Градините на Баламб" във всичко това? Нима на Скуал не му е писано да обърне и поглед назад - към мястото, от което произлиза?...

Всичко това ще разберете от сюжета на Final Fantasy 8 - това е един сблъсък между двама мъже, водени от професионален морал и изгаряща омраза, един сблъсък между две жени, ръководени от злост и обич, една великолепна приказка, която заслужава да бъде разказана, една невероятна история, в която сте поканени да се включите и вие...

FINAL FA



БИТКИТЕ

Какво е една японска ролева игра, ако не история и безброй битки, преплетени в единно цяло? И какво е една Final Fantasy игра, ако не същото цяло, но с история с главно "И", и битки с главно "Б". А, като заговорим за битки, е просто задължително да споменем, че в FF8, подобно на предшественика си, те са навсякъде. Дали изследвате различни запустели градове, тучни поляни, гъсти гори, планински райони и прочие няма значение - опасността дебне навсякъде. Противниците са невероятно разнообразни, типични представители на Final Fantasy света - в играта преброих около 150 създания, а не бях напуснал все още втория игрови диск (общо са 4)...

Скуал в действие. Предполагам че не сте очаровани от графиката, но това там не е и силата на FF8

Новаците, които за първи се докосват до игра от серията, ще изпитат почуда от стила, по който се провеждат битките. Той е същевременно походов, реалновремеви и изцяло нереалистичен (което е напълно в реда на нещата за една манга-игра). Противниците ви се намират от едната страна на бойното поле, героите ви - от другата. Всеки един от тях има определена скорост на подготовка за удар, изразяваща се в поле, което щом бъде изпълнено докрай, съответният герой може да атакува, да извърши магия, да призове Пазител (за това - по-късно), използва предмет или нещо друго. След което полето се изпразва и започва да се изпълва отново, отброявайки секундите до следващия ход на дадения персонаж. Битките не завършват докато една от страните не загине позорно, или докато вашите герои не избягат от противника си. Следва равномерно разпределение точките опит между групата и нейните Пазители (повтарям - за тях по-късно), прибиране на купчинките пари и различните полезни предмети и - при късмет - и игрови карти (за тях - още по-късно). Това, най-общо описан, е стилът на всички битки в поредицата.

Подушвам неприятности.

Бързам да обявя, че игралите FF7 ще открият някои значителни различия във FF8 (героите вече не могат да сменят оръжията си, персонажите нямат точки "мана", няма ги призоваваните фантастични същества, не е необходимо да издирвате различни брони и накити за Скуал и компания, защото такива също няма...), които в бързината могат да се изтълкуват като недостатъци. Куп идеи са отпаднали и вече ги няма. Да видим какво обаче има на тяхно място.

ПАЗИТЕЛИТЕ

Преди малко стана дума за фантастичните същества (summon materia), които призоваваxте във FF7. Това бяха разни божества, появяващи се с прекрасни анимации и нанасящи на противника страхотни щети. Днес, те вече присъстват в играта под формата на Пазители (GF)- еволюирали, превърнали се от бездушни заклинания в истински живи богове. Те имат свои жизнени точки, свои точки опит, вдигат нива, точки "обучение" (AP) и прочие. И не са за еднократна употреба. Освен това имат доста променлив нрав. Много игра трябва да мине преди да налучкате правилния път при използването им. Прекалено честото им използване е лошо и ги настройва негативно към вас, но да забравяте да ги призовете е още по-лошо. Най-важната крачка към това да използвате силите на Пазителите е да се слеете с тях. Тоест да ги изберете за ваши закрилници, а това става безумно лесно.

Щом "сливането" стане факт, те могат да бъдат призоваване на помощ. Това става с командата GF, при което, призоваващия Пазителя персонаж се "превръща" в самия него (т.е. неговите жизнени точки и име се заменят с тези на неговия закрилник) и ако някой противник го атакува, точки губи Пазителя, а не призоваващия го персонаж. Призоваването отнема определено, изобразено на екрана време, подобно на подготовката за удар, след което следва...

Специални ефекти и станни места ще ви съпътстват по време на FF8 приключението ви

Когато GF влязат в действие, става напечено врагове

След което следва някое от най-грандиозните филмчета, които сте виждали! Анимацията ще ви оставят с отворена уста, съзерцаващи великолепните ефекти на екрана. За голямо съжаление обаче, анимациите за даден Пазител, са едни и същи. Колкото и красиви да са, те омръзват. В крайна сметка в най-тежките битки ще ви се налага да призовавате близо 15-20 пъти различни Пазители и, отпивайки любимото си питие или прочитайки някоя статия от сутрешния вестник, ще изтърпявате до болка втръсналите, макар и гениално замислени, анимации. Както сигурно се досещате, те не могат да се спират. ;))

Фактът, че Пазителите губят жизнени точки, освен асоциации за един много ядосан на използващия го персонаж, поочукан и понабит Бог, който при следващия опит да бъде призован дори може да се обърне срещу групата

ви, навява и мисълта, че те могат да загинат. Да, могат, и горко ви ако това стане, защото губите ценни помощници!

Начин те да му бъдат възстановени е вдигане на ниво. Към края на играта това вече е толкова трудно и бавно като изпълнение, че трябва много, ама много внимателно да "пазите" Пазителите си. А това изисква опит и майсторлък, придобивани с времето - кога и как да се започне призоваването, как да се отвлича вниманието на противниците от призоваващия и т.н..

Пазителите ви могат да изучават и умения. Не забравяйте - те са един вид самостоятелни персонажи. Когато понатрупат достатъчно точки "обучение" те могат да изучат дадено умение.

Много е важно да развиете Пазителите си максимално бързо, защото те не само, че ще атакуват по-добре и ще имат по-голяма търпимост към поданика си, но и ще изучават различни умения-команди, които персонажа, "слял" се с Пазителя, може да сложи в своите "лични команди".

Като стана дума за тези "лични команди", ще направя малко отклонение. Всеки един персонаж има 4 слота за действия, които може да извършва по време на битка - едно от тях е винаги Атака, а в другите три слота можете да разпределите уменията-команди, които Пазителите ви дават, ако са ги заучили. Ето няколко от тях - Draw (изсмукване на магия), Magic (употреба на магия), Item (използване на предмет по време на битка), Card (използване на картите по време на битка, за това също по-късно) и още много, ама много други... Сами се досещате, че да се съобрази кои от всички тези умения, да сложите в общо 3-те слота за "лични команди" на всеки един персонаж, се иска мислене, което е способно да хвърли всекиго в ужас! Освен това има и два слота с команди за цялата група, за които предложенията към края на играта варират от 20 до 70, така че настъпва истински хаос. "Кое, кога и защо да използвам?" - ще е най-честия ви въпрос. Само опитът и десетките преигравания на безкрайните битки ще покаже.

Да се върнем на Пазителите. Някои техни умения представляват всъщност магически знания или умения-команди, които да поставите в слотовете с лични команди на героя. Най-интересното е, че има скрито технологично дърво - едно изучено умение дава възможност да се изучи друго, което до този момент не е фигурирало в менюто, изискващо още повече точки "обучение" и даващи още по-добри резултати.

Някои магии във FF8 са еквивалента на оборудването в западните RPG-та - използват се за повишаване на характеристиките на героя

В заключение: Пазителите очароват със своята индивидуалност, с възможностите си за персонификация и технологичното дърво с умения, и мигом разочароват със своята еднообразност. Изпълненията им, колкото и да са красиви и гениално замислени като визуален ефект, все пак са все едни и същи, и въпреки че ще можете да се доберете до 16 Пазителя (и минимум 3 скрити такива), скуката, докато всеки един от тях си върши добре заучените номера за пореден път, ще ви уморява все повече и повече.

Магията Analyze ще разкрие характеристиките на враговете ви

МАГИЯТА

Магията, както споменах, вече не е това, което беше или което сте виждали в западните ролеви игри. Не зная на мен ли така ми се струва или авторите наистина се опитват да се върнат към печалният резултат от неуспешната си серия FF Legends, където играчът (дори след десетки часове игра) не успяваше да разбере защо дадена магия може да се използва, а друга не. Е, тук не е точно така, но е достатъчно трудно, за да ви откаже да използвате магията за щяло и нещяло, а само когато се наложи.

Вече знаете, че във FF8 героите нямат магически точки. Но могат да изпълнят всяка магия, която са научили (по всяко време в битка), стига да имат необходимия брой заряди от нея. Зарядите в началото, са крайно недостатъчни и затова е добре да залагате на Пазителите.

Има два начина да се сдобиете с магия и заряди - Draw Points, разхвърляни из света на Final Fantasy 8, и умението-команда Draw, което някои от Пазителите дават.

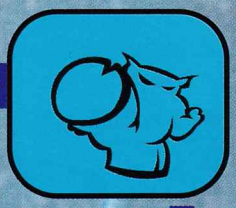
Draw Points представляват розови светлинки. Ако персонажа ви притежава умението-команда Draw списъка с "лични команди", той заучава съответната магия завинаги при докосването си с тях. Получава и определен начален комплект заряди за нея. Помнете, че по традиция най-могъщите заклинания са на някакви забутани места и не пропускайте нищо по пътя си.

Умението-команда Draw служи да изсмучете магията от противниците ви по време на битка. Това е доста елементарно. Проблемът е, че имате само два слота за "изсмукани" магии. Ако вашият GF (Пазител) доразвие това умение, слотовете ще достигнат до 10 броя. Особеността на този метод е, че събраните по време на битка магии, действат само срещу същия тип или подобни противници, от които са изсмукани.

Ето какво ви чака при тренировъчните мисии. Неприятелите в истинската игра са далеч по-неприятни.

А сега искам да смелите следното: слотовете са само два, а магиите в играта са над 100.

Бързам да успокоя тези, които силно се разочароваха от думите ми за липсата на брони във FF8. Не, че ги няма - просто броните и всички допълнителни накити и прочие атрибути, тук са заместени с магия. Иначе казано, ще използвате различни магии, за да повишавате качествата на персонажите си. Това са сила, ловкост, късмет и така нататък. За целта разполагате с 10 слота. Можете да използвате магия и като бонус върху атаката (оръжието нанася по-големи ще-



ти за цената на един заряд) и защитата (повишена устойчивост срещу магии от всякакъв вид). Слотовете са от 2 до 6 за атакуеми и също толкова за защитни бонуси. Плюс 10-те за бонуси към основните качества... ааа, на мен ми е трудно да го обясня, представям си на вас какво ви е да го разберете. Един съвет: тъй като е невъзможно (докато не навъртите достатъчно часове игра) да се оправите с правилното разпределение на магиите по слотовете и да налучкате правилния подход, оставете компютъра да се справи сам. С опцията Auto, която доста интелигентно разполага наличните магии по съответните слотове в зависимост дали залагате на атаката, защитата или подобрението на качествата на героите си.

КАРТИТЕ

Като че ли не бяха достатъчни тези промени, които направиха FF8 невъобразимо по-сложен и по-богат на възможности, а трябваше да има и нещо друго - а именно играта с карти.

Гореупоменатата игра с карти е смесица между Magic: The Gathering, Tic-Tac-Toe и Othello. Подобно нещо любителите на ролевите игри можеха да открият само в играта Might & Magic 7 под името Acromage, но тук и дума не може да става за сравнение. Картите биват няколко вида - чудовища, босове, пазители, магии и прочие. Всяко чудовище, всяка магия, всеки персонаж, който

FF8 няма да се състои единствено в броденето из пущинаците. Ще видите и малко цивилизация

ще срещнете, има съответно своя карта - нерядко крита някъде на потайно място. А вие ще можете да предизвикате почти всеки на дуел-игра на карти, успехът от която е спечелването на дадена карта от тестето на опонента, а загубата - загубването на една такава, обикновено най-добрата.

Макар и да прилича повече на мини-игра, с която играчите на FF8 да си разнообразяват времето между битките, това не е точно така. В дадени моменти ще срещате силни играчи, победата над които е задължителна, за да продължите напред със самата игра. Затова първото нещо, което трябва да направите е да се насочите към съответния tutorial, който да ви обясни адски заплетените и многообразни правила.

Ето как изглежда играта на карти. Не се притесняйте след 30 часа ще ви стане ясно

Защо адски заплетени ли? Ами защото правилата се състоят от над 30 подправила, специфични за района в който се провежда дуела (град, държава, континент), така че ако даден подход е удачен в Баламб, той не ще е удачен например в Галбалдия или което и да е друго място. Освен това в почти всички градове има и Майстори на Картите, които за особено високи суми са готови да видоизменят местните правила във ваша полза. За големи суми същите лица продават специални карти на босове, магии, пазители, дори и на персонажи - да, има карти с лика и качествата и на вашите герои! Естествено тези премогъщи карти, се спечелват след много часове игра и търсене, но нима това не разпалва вашето любопитство?

И ако това дотук ви е довело главобол, само ще ви напомня, че някои от Пазителите могат да развиват умението-команда Card, която използвана в битка, комбинирана с друго GF умение като Banish, Summon, Multiply и прочие, ви дават неимоверни възможности, на цената на загубата на съответната карта. Например комбинацията от команди Card-Summon, извършена върху карта-бос, ви дава възможността да го призовете за цялата битка на ваша страна и съответно да изтриете набързо противниците си от лицето на земята.

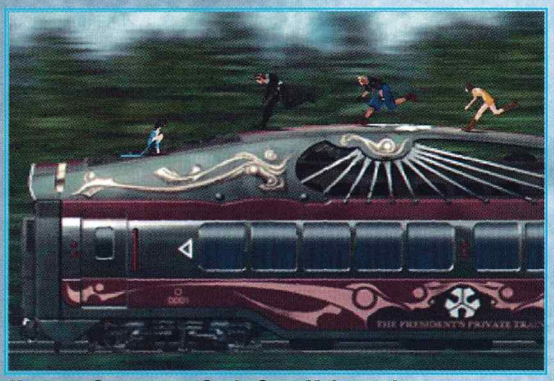
За завършек относно тази допълнителна игра-в-играта ще ви дам другарски съвет - първото нещо, което трябва да сторите е, да разучите tutorial-а. Ако трябва - дори наизуст! Просто няма как да налучкате и загубата ви е неминуема. А да ви отнемат карта-бос, това е... нямам думи да го опиша... болка!

ИГРОВИ БАЛАНС

Японските ролеви игри, винаги са били елементарни, по отношение на загадките. А също и стриктни, по отношение на свободата на действие в самото начало. Това обаче, за моя учуда, не важи за FF8. Просто тези от вас, които са играли предната част ще останат адски изненадани, при това неприятно, от два нови фактора - свобода и трудност!

И така, всички ние искаме свобода в компютърните игри, нали така? Да, но не и в японските ролеви игри. Точно на тях тази свобода не е присъща, и FF, в своите предни серии, строго внимаваше как въвежда играча в игровия свят. В FF7 например над 10-15 часа играчът се движи с напълно праволинейна цел, винаги има някой който да му помага пътно до него и чак след тези определени часове героите се потапят в обширния свят извън началния град, вече готови за него. Това обаче не важи за FF8. "Градините на Баламб" са всичко друго, но не и приятно място, на което да започнете своята игра. Помощ наистина има - в лицето инструктор Кистис Трепе - но пък него ще трябва да го намерите! "Градините" е обширен град, из който дори е възможно и да се загубите на моменти. Обикалянето из него, независимо че Скуал вече може да бяга, за разлика от предшественика си Клауд в FF7, изживяването е адски изнервящо. Линеен сюжет има, но огромното количество локации, които можете да посетите в началото, но на които не се случва и върши нищо са нетипичен елемент за една японска ролева игра.

Другият аспект е трудността. Да си призная, като човек изиграл FF7, тя бе на твърде занижено ниво. Дори ключовите загадки, тези с времеви ограничения, просто се решаваха от само себе си щом фаталния край на



И ще се возите на влакове... Макар и като че ли сте забравили да си купите билет

Времето наближеше. Е тук не е така. Докато В FF7 да загинеш бе равносилно на позор и крайна дебилност на играча, В FF8 това ще е честичко явление. Например още В "Градините", В тренировъчната област, ще срещнете динозавър, който просто не може да бъде победен. И ако не се досетите, че от някои битки може да се избяга (не че

Няма да имате време да разглеждате забележителностите - очаква Ви работа

някой ще Ви обясни как!), ще има да умирате и умирате... Игрите на карти пък са истинско изпитание за ума и тактиката, а има противници, В развитието на играта, които са прекалено силни за моментното състояние на героите Ви.

Сигурно ще се запитате защо съм против свободата и трудността, тъй ценени из западните ролеви игри. Ами просто защото FF не е западна, а японска ролева игра! Феновете, изиграли FF7 ще бъдат доста потресени от различията В тези две области. Аз самият, като играч, изиграл и доста от предишните серии, мога спокойно да заявя, че игровия баланс В FF8 не е на онова равнище, на което бяха предшествениците му.

ГРАФИКАТА

Сега ще Ви помоля да забравите Drakan, Omicron, Ultima IX и прочие красиви триизмерни игри В трето лице, излезли наскоро, и се концентрирате на факта, че FF8 е конверсия от Playstation, конзола, появила се на пазара през 1995 година. Графиката на FF8 е просто феноменална... Но за упоменатия хардуер!

На PC-то Ви тя ще изглежда посредствена. С типичните за конзолите малко полигони, но изпипани текстури. Макар и много по-детайлни от преди, героите не изглеждат особено красиви. Поддръжката на Direct3D само донякъде подобрява положението. Не мога да похваля с нищо ръбатите модели - те са нито са лоши, нито добри. Не отричам, че на моменти те успешно се справят с предаването на някакви емоции, но В много от случаите само ще гадаем какво се крие зад жестовете - смях, плач, радост, тъга или някакво хаотично клатене на главата, което е национален спорт. Разбира се лицеви анимации липсват. Що се отнася до дизайна им (особено този на чудовищата, който е потресаващ) обаче, аниматорите са си свършили работата. Индивидуалността на всеки един персонаж или противник е гарантирана не само от оригиналния му външен вид, но и от специфичните му реалистични движения.

Дизайнът на предварително рендерираните фонове и пейзажи е също впечатляващ. Няма да срещнете нито един екран, нито една локация, която да няма някой анимиран детайл. Дизайнерите са постигнали впечатляващи ефекти, сливайки на моменти внезапно статичните пейзажи с вихрени филмчета. Няма да усетите нито В един миг как играта плавно ще преминава В анимация.

Чудя се какво да кажа за филмчетата В играта, особено за дългото интро, което е задължително да изгледате, и което съдържа част от историята. За тях малцина могат да намерят думи и да опишат подобаващо прелестта им! Просто трябва да ги видите, дори само това да Ви остане за спомен от тази игра! Малко компютърни игри могат да предложат нещо подобно! Всъщност В момента не се сещам за нито една. Само за сравнение - гледали ли сте началната анимация на бойната конзолна игра Tekken 3? Е, ако сте, тук всички филмчета са дори по-добри и от нея.

И с няколко думи ще обобщя - посредствена, но не и грозна, рендерирана В реално време, графика и брилянтни, детайлни, и на моменти способни да Ви изумят, предварително създадени локации - това е графиката на FF8. За клипчетата

Аууу - каза на пресипнал японски този субект

Нищо особено, просто много красив screen shot...

вече казах всичко, което си струва да се каже - феноменални!!!

ЗВУКЪТ

Музиката В FF8 може да бъде описана с една-единствена думичка - MIDI! Ужасяващо, но факт - музикалният съпровод, който В интерес на истината е много удачен и приятен за слушане, не е дигитален. Което води до простовати мелодийки, които макар добре замислени, звучат ужасно на 10-доларовата Ви "жълта" звукова карта. Виж, ако поне имахте Wavetable или SB Live!... Особено последното, защото играта използва технологията SoundFonts, за

Подобни моменти са просото неизбежни за японските ролеви игри

да достигне нивото на музиката от Playstation версията. Но за съжаление В България все още малцина могат да се похвалят с подобен хардуерен арсенал и поради това, технологично допотопния музикален съпровод ще ги разочарова. Мога да оправдая авторите - ако беше във вид на звукови пътечки, дисковете щяха да бъдат поне девет, - но нима не са чували за стандартите MP3 или MOD?... Изключение обаче има, и това е озвучаването на филмчетата, което вече е дигитално и е на същото качествено ниво, на което са и самите филмчета.

Звуковите ефекти В играта също са

FINAL FA

ти за цената на един заряд) и защитата (повишена устойчивост срещу магии от всякакъв вид). Слотовете са от 2 до 6 за атакуеми и също толкова за защитни бонуси. Плюс 10-те за бонуси към основните качества... ааа, на мен ми е трудно да го обясня, представям си на вас какво ви е да го разберете. Един съвет: тъй като е невъзможно (докато не навъртите достатъчно часове игра) да се оправите с правилното разпределение на магиите по слотовете и да налучкате правилния подход, оставете компютъра да се справи сам. С опцията Auto, която доста интелигентно разполага наличните магии по съответните слотове в зависимост дали залагате на атаката, защитата или подобрението на качествата на героите си.

КАРТИТЕ

Като че ли не бяха достатъчни тези промени, които направиха FF8 невъобразимо по-сложен и по-богат на възможности, а трябваше да има и нещо друго - а именно играта с карти.

Гореупоменатата игра с карти е смесица между Magic: The Gathering, Tic-Tac-Toe и Othello. Подобно нещо любителите на ролевите игри можеха да открият само в играта Might & Magic 7 под името Acromage, но тук и дума не може да става за сравнение. Картите биват няколко вида - чудовища, босове, пазители, магии и прочие. Всяко чудовище, всяка магия, всеки персонаж, който ще срещнете, има съответно своя карта - нерядко крита някъде на потайно място. А вие ще можете да предизвикате почти всеки на дуел-игра на карти, успехът от която е спечелването на дадена карта от тестето на опонента, а загубата - загубването на една такава, обикновено най-добрата.

FF8 няма да се състои единствено в броденето из пущинаците. Ще видите и малко цивилизация

Макар и да прилича повече на мини-игра, с която играчите на FF8 да си разнообразяват времето между битките, това не е точно така. В дадени моменти ще срещате силни играчи, победата над които е задължителна, за да продължите напред със самата игра. Затова първото нещо, което трябва да направите е да се насочите към съответния tutorial, който да ви обясни адски заплетените и многообразни правила.

Ето как изглежда играта на карти. Не се притесняВайте след 30 часа ще ви стане ясно

Защо адски заплетени ли? Ами защото правилата се състоят от над 30 подправила, специфични за района в който се провежда дуела (град, държава, континент), така че ако даден подход е удачен в Баламб, той не ще е удачен например в Галбалдия или което и да е друго място. Освен това в почти всички градове има и Майстори на Картите, които за особено високи суми са готови да видоизменят местните правила във ваша полза. За големи суми същите лица продават специални карти на босове, магии, пазители, дори и на персонажи - да, има карти с лика и качествата и на вашите герои! Естествено тези премогъщи карти, се спечелват след много часове игра и търсене, но нима това не разпалва вашето любопитство?

И ако това дотук ви е довело главобол, само ще ви напомня, че някои от Пазителите могат да развиват умението-команда Card, която използвана в битка, комбинирана с друго GF умение като Banish, Summon, Multiply и прочие, ви дават неимоверни възможности, на цената на загубата на съответната карта. Например комбинацията от команди Card-Summon, извършена върху карта-бос, ви дава възможността да го призовете за цялата битка на ваша страна и съответно да изтриете набързо противниците си от лицето на земята.

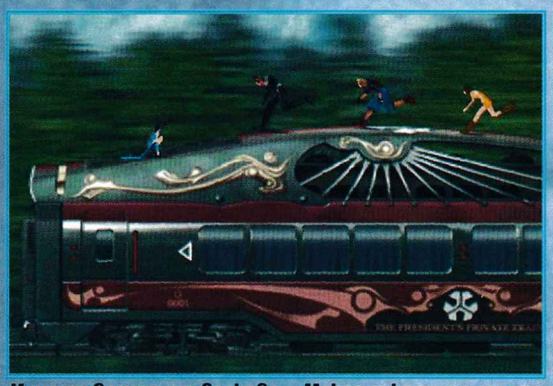
За завършек относно тази допълнителна игра-в-играта ще ви дам другарски съвет - първото нещо, което трябва да сторите е, да разучите tutorial-а. Ако трябва - дори наизуст! Просто няма как да налучкваате и загубата ви е неминуема. А да ви отнемат карта-бос, това е... нямам думи да го опиша... болка!

ИГРОВИ БАЛАНС

Японските ролеви игри, винаги са били елементарни, по отношение на загадките. А също и стриктни, по отношение на свободата на действие в самото начало. Това обаче, за моя учуда, не важи за FF8. Просто тези от вас, които са играли предната част ще останат адски изненадани, при това неприятно, от два нови фактора - свобода и трудност!

И така, всички ние искаме свобода в компютърните игри, нали така? Да, но не и в японските ролеви игри. Точно на тях тази свобода не е присъща, и FF, в своите предни серии, строго внимаваше как въвежда играча в игровия свят. В FF7 например над 10-15 часа играчът се движи с напълно праволинейна цел, винаги има някой който да му помага плътно до него и чак след тези определени часове героите се потапят в обширния свят извън началния град, вече готови за него. Това обаче не важи за FF8. "Градините на Баламб" са всичко друго, но не и приятно място, на което да започнете своята игра. Помощ наистина има - в лицето инструктор Кистис Трепе - но пък него ще трябва да го намерите! "Градините" е обширен град, из който дори е възможно и да се загубите на моменти. Обикалянето из него, независимо че Скуал вече може да бяга, за разлика от предшественика си Клауд в FF7, изживяването е адски изнервящо. Линеен сюжет има, но огромното количество локации, които можете да посетите в началото, но на които не се случва и върши нищо са нетипичен елемент за една японска ролева игра.

Другият аспект е трудността. Да си призная, като човек изиграл FF7, тя бе на твърде занижено ниво. Дори ключовите загадки, тези с времеви ограничения, просто се решаваха от само себе си щом фаталния край на



И ще се возите на влакове... Макар и като че ли сте забравили да си купите билет

kiss

автор: FREEMAN

Тънка е преградата между световете. Странни същества се разхождат зад нея и с лакома жажда гледат към нашия свят. Той ги привлича и те продължават с неистовите си опити да се докопат до него. Понякога успяват да го докоснат и оживяват в кошмарите ни. Но за повече силите им не стигат. Това е на път скоро да се промени...

Психо Цирка е врата между измеренията. Единственият вход към нашето измерение и към нас самите. Хилядолетия наред Старейшината пази входа. Той е комплексна личност, съставена от четирима полу-богове. Те властват над четирите основни елемента: вода, огън, земя и въздух, и влизат в Цирка като реални проекции на личностите си, наречени Аватари. Това са могъщи воини, със свръхестествени сили и способности. Забелязахте ли вече - липсва петият елемент -духа. За съжаление Kiss са само четирима. А може би той е отреден за някой друг.

Може би за вас самите...

Непоправимо зло се е случило, старата клетва е нарушена. Старейшината бива обезсилен от това и така се посява семето на бъдещето унищожение - Кошмарното Дете (The Nightmare Child). Някой трябва да върне Старейшината на поста му, някой трябва да възстанови силата на полу-боговете и да съхрани Тронът на Вселената за Доброто, преди Злото да е успяло да се роди.

Кой ли ще е този някой, как мислите?

Преди да продължим с приключението, няколко изречения за създателите на играта. Фирмата се казва Third Law Interactive и голяма част от екипа се състои от бивши служители на Ion Storm. Ще подмина това без коментар - Daikatana трябваше да излезе преди маса време.

За направата й се използва модифициран Lithtech engine, версия 1.5 (Sanity) и играта няма да прилича на познатите ни Shogo и Blood 2, правени на версия 1. От фирмата обещават убийствена графика. Както виждате към Psycho Circus е подходено напълно сериозно, което не личи от заглавието.

Не една и две игри, опитали се вече да пробият, лансирайки се единствено с бомбастичните имена в заглавията си, потънаха в кошчето за боклук. Такива са Ed Hunter (за Iron Maiden), Queen: The Eye (за Queen), играта за Aerosmit също последва жалкият им пример.

Това обаче, не е изсмукана от пръстите история за някакви музиканти, както много биха си помислили в началото. За основа служат мотиви от едноименните комикси на Тод Макфарлейн, по които дори е имало доста популярен детски сериен, анимационен филм през 70-те години.

В него се е разказвало за четирима могъщи герои - всеки уникален със способностите си, които са попилявали Злото (когато са успявали да изтрезнеят достатъчно за да могат да го видят :-) - хехе, майтапче).

Започвате играта като обикновен простосмъртен. Задачата ви е да спрете разрушенията на мутантите, които са проекция на фантазиите на Кошмарното Дете.

На всяка цена трябва да предотвратите физическото раждане на Детето в нашата Вселена. (Според мен, това е просто друг начин да бъде обозначен Сатаната, който според Вярванията периодично се опитва да се превъплати физически в нашия свят. На всяко хилядолетие, както разправят. До края на това остава по-малко от година. Бррррр, ау - страх!)

Целта е да възстановите Старейшината, като върнете силите на четиримата полу-богове - хитрия Beast King (в ролята Peter Criss), разбивача на души Star Bearer (визуализиран като Paul Stanley), всезнаещия Celestial (Ace Frehley) и дивият, разярен Demon (кой друг ако не Gene Simmons).

А това, ей Богу, няма да е лесно. Ще трябва да пребродите измерението на всеки от тях - Земя, Вода, Въздух и Огън - за да съберете специфичните предмети, които ще ги направят отново могъщи.

Действието ще премине през 5 нива, без да броим самия Цирк - четирите елементни и накрая светът на Кошмарното Дете. Хубавото е, че световете са прекрасно индивидуализирани и уникализирани:

Светът на Водата (Star Bearer) ще бъде мъгляв и мокър (примерно потопена катедрала), отвсякъде ще ви заобикаля влагата.

Светът на Въздуха (Celestial) ще представлява огромен каменен остров насред безкрайния космос.

Светът на Огъня (Demon) е подземен свят с нажежен сумрачен въздух, много потоци от лава и експлозии.

Светът на Земята (Beast King) е прекрасен зелен свят - място където природата е надделяла над цивилизацията (примерно много обрасло гробище:-)), като освен вековните гори и поляни ще срещнете и останките на няколко града.

За света на Кошмарното Дете нямаме информация, но се очаква да бъде нещо... кошмарно.

Предполагам, че още се чудите що за игра ще е в крайна сметка Kiss: Psycho Circus. Ами тя, разбира се, е екшън. Бих я приближил най-

близо до 3D Shooter-ите, макар че интригуващата история, разгръщаща се като едно увличащо приключение и многото подсказки, които ще получавате в играта, за да се ориентирате в действието, й придават лек нюанс на Quest. Казах само лек привкус - *НЕ, ТОВА НЯМА ДА БУДЕ КУЕСТ!!!* Да не би някой да разбере погрешно.

В този смисъл курсорът също ще има известна градивна роля. Той ще се променя в зависимост от това върху какъв предмет е попаднал и ще ви подсказва какво трябва да направите - да дръпнете ръчка, да натиснете бутон. С наглася-

ването на трудността в играта, вие всъщност ще регулирате именно количеството подсказки за действията. Из нивата ще има разхвърляни данни за чудовищата, за куеста ви, за това, какво трябва да правите и как да ги атакувате. Тъй като различните оръжия ще имат различно действие срещу различните гадини, ще е добре да се съобразявате с тези данни - няма голям смисъл в това да ползваш горелка срещу огнено създание нали?

Което автоматично ни препраща към...

Врагове:

Повечето от гадняриите (общо над 25), като изключим босовете, представляват ненормални циркови артисти - демонични клоуни, приличащи на надути балони и стрелящи срещу вас с отровен газ - убийте ги и те ще се спукат и разлетят наоколо; колоездачи на едноколка с факли; страховития Arachniclown дошъл направо от кошмарите; Херкулес, чийто корем отблъсква и връща назад всеки изстрел или пък вместо ръка има ръдие... Както и разни насекомоподобни ларви стрелящи с главите си или отровни паякообразни, срещащи се в големи групи.

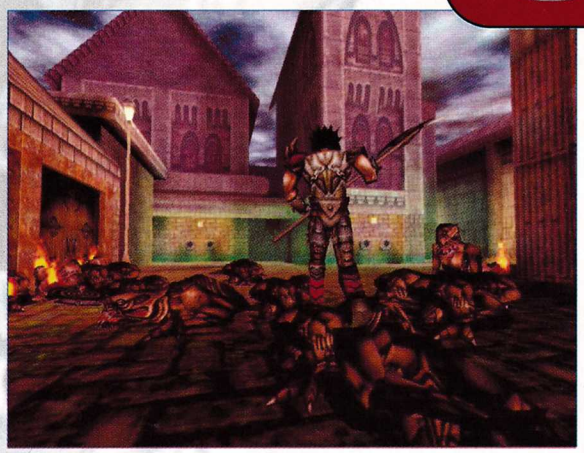
По думите на самите автори, те са наблегнали на огромния брой на същества, които ви атакуват, а не толкова на техните качества и способности. (Hanyk на всички тенденции за усъвършенстване все повече на Изкуствения Интелект, от TLI май са решили да ни върнат към зората на Екшъна. Най-малкото странно решение, но ще видим) ИИ-то ще помага на гадините да си взаимодействат, за да нападат по-сплотено и непрекъснато да ви държат в напрежение. Представете си 20 Headless малки насекомоподобни, с които на открито наистина няма да имате проблем, но прибавете и няколко Ballbuster-а на високо да ви обстрелват снайперистки, някой и друг Unipsycho с неговите хаотични, самонасочващи се към топлината ракети и ще разберете какво е преживяването.

Най-хубавото е, че при цялата тази бъркотия от същества (ще ви се случи да се биете с до 80 (!!!) гада на екрана), обекти и ефекти

играта няма да бави (е, такива поне са уверенията), защото с отдалечаването си от вас или пък при рязко падането на кадрите за секунда, полигоните на гадините ще намаляват автоматично и играта ще върви добре.

Предмети:

За да избиете цялата тази страховита паплач ще са ви нужни и страховити предмети и оръжия. Ще можете да се възползвате от специалните предмети на Старейшината, които са общо 6.



Първият попаднал ви артефакт ще са рицарски ръкавици (gauntlets), които ще ви позволят да използвате оръжията на Старейшината. После ще вземете ботушите (boots), които ще удвоят силата и разстоянието на скоковете ви, после ще дойде колана (belt), който ще ви увеличи скоростта. Към края на играта ще намерите ризницата (torso armor), която много ще вдигне жизнените ви точки, нараменниците (shoulder plates) които драстично ще увеличат нанасяните от вас щети в боя. Последният предмет ще бъде маската - върховният символ на силата на Старейшината.

Оръжия:

За всяко от нивата ще има специфично оръжие за близък бой : брадва (Axe) за Огън (помитаща по 4 от насекомите с един удар), лапа/ръкавица с шипове (Beast Claws) за Земя, светкавица (Proximity Lightning) действаща непосредствено до героя за Въздух, и меч (Sword) за Вода. Отделно в края на всяко ниво ще има и върховно супер-оръжие, което ще намерите, ако изпълните дадена задача. Те са все още в разработка но засега са - Soul Lancer огромно копие в Beast King; Galaxian, магия причиняваща имплозия на враговете в Celestial; Draco, портативно дракончe седящо на раменете ви и бълващо огън в Demon; и способност да стреляте със смъртоносни лъчи през очите си в Star Bearer. В допълнение към това ще имате на разположение и арсенал от около 12 обикновени оръжия с детайлни анимации и пушек след стрелба. Такива са: Zero Cannon, изстрелващо парчета лед; Magma Cannon, друго "горещо" оръжие, подобие на пушката (стреля по-точно и с повече щети на близко разстояние); Scourge, камшик който има способността да парализира врага за известно време или пък да се използва заедно с куките (тип Quake2), намиращи се в някои от нивата, за прехвърляне над препятствия.

Това е всичко, което може да се каже за играта на подобен обем и смятам, че за сега е напълно достатъчно, за да ви заинтригува и да ви накара да очаквате още новини около този интересен проект. И преди да завърша нека отговоря на незададения ви въпрос - не играта няма да се озвучава от музика на Kiss. Но при анимациите между нивата ще се пускат песни на групата за кеф на феновете, а полубоговете ("Кисарите") ще имат своя собствена музикална тема.

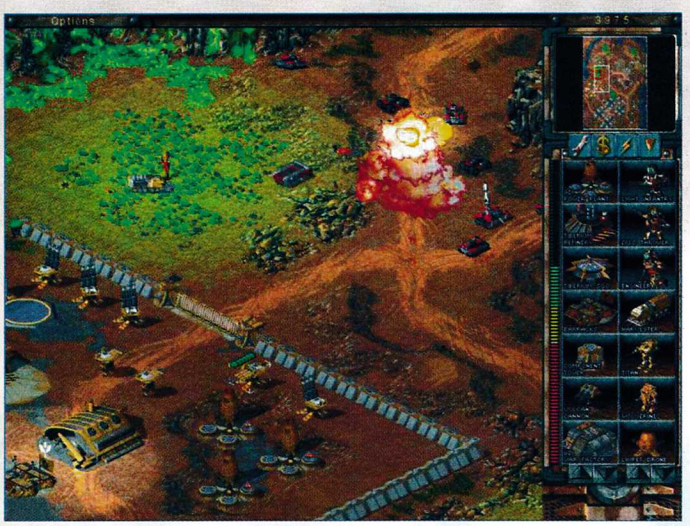
автор: GROOVE

COMMAND & CONQUER: firestorm

Не знам за вас, но като ветеран на Command & Conquer сериите, C&C: Tiberian Sun определено ме разочарова благодарение на крайно малките промени, които създателите от Westwood бяха сложили в играта. Въпреки това C&C: TS се продаде в милиони екземпляри и няколко седмици подред стоя на чело на класацията на най-продаваните игри. На това му казвам аз силата на навика. В редакцията C&C: TS за 20-ина дена се превърна в единственото заглавие, на което се борехме един срещу друг. От славно пропиляното време остана единствено поредният пропуснат срок за издаване на брой и изводът, че след като мултиплеър битките в една игра спокойно могат да продължат над 3 часа, то тя просто не е добре направена. Независимо в какъв тираж се продава.

Нека почитателите на C&C не се обиждат - съгласен съм, че играта си има своите достойнства, но и проблемите в нея не са малко. В брой (!) Whisper отрази мнението си, което съвпада с това на редакцията.

Patch-овете които излязаха трябваше да оправят недостатъците, а по някое време започна да се шушука и за add-on, наречен Command & Conquer: Firestorm. Излишно е да споменавам, че веднага започнахме да дирим информация за това, какво ще представлява той, но едва наскоро успяхме да се доберем до повече подробности, които веднага споделяме с вас. Ще започнем с историята. Действието в Command & Conquer: Firestorm се развива след победата на GDI над войските на Кейн, който както обикновено е безследно изчезнал. GDI се чудят как да спре разпространението на тибериума на Земята, а докато намерят решение на проблема си преследват оставащите фракции на NOD. Междувременно Cabal - компютърът който командваше единиците на NOD в Tiberian Sun решава да наложи нов световен ред. Визията му за бъдещето на Земята като че ли не се покрива с представите както на GDI така и на NOD. Като за капак на всичко, се оказва че пришествие от GDI Tacitus и противоотровата срещу тибериума не са на толкова сигурно място, колкото се е предполагало...



Juggernaut на GDI трупа усилено experience, докато защитава родната база.

Първа (и последна) снимка на обещаващ млад фотограф. На преден план - Cyborg Reaper

Останалата част от историята (която, съгласете се, звучи доста интересно) ще разберете, като изиграете кампанията от 18 мисии - по 9 за всяка страна. Тя отново ще бъде поднесена под формата на FMV филмчета с обща трайност половин час. По време на мисиите ще се запознаете с новите единици, които Westwood смятат, че ще освежат играта в мултиплеър и ще предложат нови стратегически тактики и комбинации.

Ето го списъка на новобранците, заедно с кратко описание на техните възможности и възможни употреби:

- **Mobile EMP:** GDI единица. Това е мобилната версия на кулата EMP Shockwave, Mobile EMP е с по-малък радиус, но със същото действие. След като се зареди, то изстрелва снаряд, който успява да обезвреди всички защитни съоръжения на противника, както и сухопътните му механични войски. Представете си carryall ескортиран от въздушните сили на GDI, който величествено приземява Mobile EMP. Следва изстрел и с мощен вик ура, останалите войски се втурват напред. EMP-а, както и Mobile EMP-а ще изкарват подземните NOD единици на повърхността.
- **Cyborg Reaper:** Тази NOD единица няма да я намерите в single player-а. И може би има защо. Спе

ADD-ON-ите на най-добрите стратегии
производител и разпространител: Westwood издава: април 2000г. интернет: www.westwood.com

циалната възможност на Cyborg-а е да обвие в мрежата си трима пешаци, като по този начин ги прави неуязвими за известно време. Това сладурченце не е беззащитно - multi missile ще посети всяка механическа част на врага, която влезе в полезрението му.

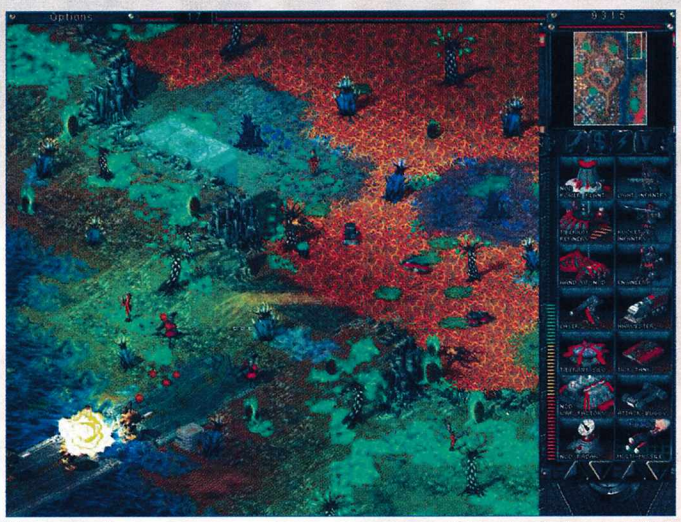
▪ **Limpet Drone:** Шпионин, който може да бъде използван и от двете страни. Това чудо се заравя в земята и чака да се прикачи към някоя механизирана част. След като я докопа, то показва на играещия зрителното поле на единицата. Прекрасно допълнение към Вражия Harvester. Забравих ли да ви кажа, че Drone-а ще забавя зловещо единицата, към която се е прикачил. Тактици, помислете дали този невинен шпионин не може да бъде използван да унищожи някоя силна единица...

▪ **Mobile War Factory:** Ето нещо, което ще раздвижи малко играта. Мобилната фабрика за производство на механични единици ще радва както NOD така и GDI. Помислете си, какво ще бъде удоволствието да разположите производствените мощности в близост до базата на врага...

▪ **Mobile Stealth Generator:** След като GDI ще се сдобият с Mobile EMP, логично е и NOD да са облагодетелствани с някоя благинка. Тя е под формата на подвижен stealth генератор. Наистина, той няма да има същия обсег, като този на нормалния Stealth Generator, но пък няма да му бъде необходима допълнително енергия, за да функционира. Добавете към това и подвижната фабрика и се получава идеалната комбинация за всяка ситуация.

▪ **Juggernaut:** Ето и отговорът на GDI на артилерията на NOD. Juggernaut-ът ще бъде модификация на Titan-а и ще може да бъде използван както при атака, така и при защита. Отбележете си факта, че Juggernaut-а ще бъде доста неточен и ще може да нанася щети повече на определен радиус отколкото на дадена единица.

▪ **Jumpjets:** Не е 100% сигурно (както между другото и всичко написано досега) дали тази промяна в статута на Jumpjet-овете на GDI ще бъде имплементирана, но ако това стане те ще са в състояние да откриват cloak-натите NOD-ове.



Не само флората, но и фауната е разнообразена в Command & Conquer: Firestorm. Вижте каква чудесна екологично зелена картина

▪ **Dropship:** Това е допълнителна опция към GDI Upgrade Center. Тя ще позволява на GDI през определено време да поиска Dropship да пусне няколко пехотинци-ветерани на произволно място по картата. Полезно както по време на атака, така и за изследване на територии. Макар че, докато стигнете до тази фаза, едва ли ще е останало много черно по картата ви...

Май настъпват тежки времена за NOD. От гореизброените промени, GDI определено са по-облагодетелстваната групировка. В момента се провежда тестването и балансирането на промените, така че те да не доведат до низвергването на NOD в мултиплеъра. Промените в gameplay-я не свършват с гореизброените единици. Единиците ветерани вече ще имат много по-големи бонуси към характеристиките си. Може би това НАИСТИНА ще ви накара малко повече да пазите единиците си. Най-неприятната новост специално съм оставил за най-накрая. Спомняте ли си visceroids? Онези гадни гадни пълзящи по повърхността огньове, образувани от умирането на войници от отровните газове на химическата атака на NOD. Със сигурност са ви направили ... да речем впечатление. А какво ще кажете за нещо много по-неприятно и още по-издръжливо от тях? Запознайте се с Tiberian Floater - продукт на лабораториите на NOD, който има за цел да ви отрови живота в мултиплеър. Tiberian Floater-ът ще тормози както GDI така и NOD. Той има две атаки - генерирани на отровни газове (като тези от химическата ракета на NOD) и снабдяването на избрана механическа жертва с електрически шокове, докато последната не вземе да умре.

Последното нововъведение при Command & Conquer: Firestorm се нарича Global Domination и е по подобие на BoneYards на Cavedog. Идеята е горе-долу следната: Global Domination е поредица от Internet битки. Арената на бойните действия е Европа или Северна Америка.

Играчите избират на коя страна на конфликта да се присъединят. След като направят това те имат възможност да участват в 1 на 1 или 2-ма на 2-ма в битки за една от четирите спорни зони през даден период. Печелят само печелившите. Идеята на Westwood е да започват начисто всеки 2-3 седмици, в зависимост от това, колко интензивно се развиват битките.

Кандидат номер 1 за най-омразна нова единица в играта - Mobile EMP (ако играете NOD естествено :)

Потекоха ли ви лигите? Е завийте си ги в хартийка и изчакайте до края на Март, когато по всяка вероятност Command & Conquer: Firestorm могъществено ще се появи на пазара.

автор: GROOVE

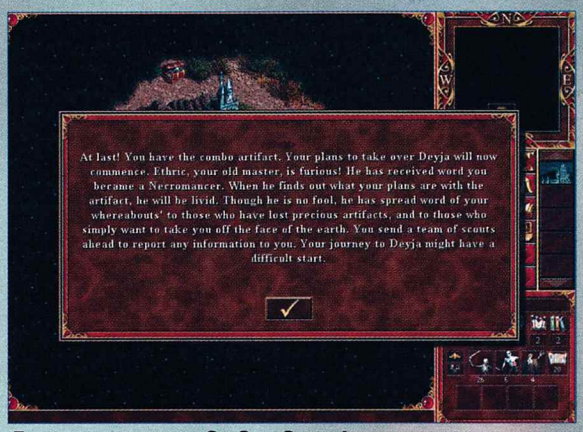
HEROES of MIGHT & MAGIC III: the shadow of death

"Аргх!" Това бе последната реплика на Freeman преди да побели очи и да припадне с елегантно прегъване на коленете. Надвесихме се с над него надеждата нашият колега да се е пренесъл в един по-добър свят. Та той се хвана за сърцето преди да каже "Аргх!". Може би най-накрая чудото е станало. След като не ни провърви с тротила в супата и стрихина в колата (или обратното, кой си ги спомня тези подробности). Напразно! Freeman дишаше. При това някаква блаженна усмивка бе изплувала на лицето му. Е, чудеса не стават. Явно не ставаше толкова лесно. Мъчейки се да скрием един от друг разочарованието си (ей, ама сме лицемери) изтичахме до гардероба, за да вземем топора и да довършим делото. Но него го нямаше. Freeman го беше скрил някъде. Явно не ни беше писано да живеем като свободни хора. Смазани и обезверени се дотътрихме до компюъра му, за да видим, какво беше успяло да предизвика подобна реакция в с омразния на всички ни шеф.

След броени дни тази картинка може да се мъдри и на вашия компютър

"Аргх!" - чуха се няколко последователни тупвания на пода. И на мен ми причерня. Следващото нещо, което видях, когато се свестих беше разтревоженото лице на Freeman. "Айде, би майруно, ставай да пишеш! Няма аз да ти върша работата!" Явно нищо му нямаше.

Новината, която толкова развълнува всички в редакцията бе появата на нов add-on към любимата на всинца ни стратегия Heroes of Might & Magic III. Продължението ще се нарича The Shadow of Death и ще бъде по-скоро някаква deluxe версия на HMM3, отколкото истински add-on. Което също не е зле, но ако искате да си купите HMM3, май ще е най-добре да изчакате малко, защото срещу някой друг лев в повече ще получите цял куп екстри. HMM3: The Shadow of Death ще включва пълната версия на Heroes 3 - The Restoration of Erathia плюс екстрите, добавени от Armageddon's Blade (демек редактора на кампании и осмия град).



Една от мисиите ви в новата кампанията

И така както си му е реда в нечии други статии, ще се наложи да си поговорим малко за историята. Действието се развива в една тъмна гора, където главната героиня трябва да донесе специален пакет с продоволствия на бедната си баба. Но гората гъмжи от хищници и най-вече вълци. Които от своя страна... опаа май нещо друго трябваше да разказвам. Извинявам се. Та историята в HMM3: Shadow of Death се развива преди събитията от Restoration of Erathia. Армия от луд некромансър успява да събере възкръснали мъртъвци. С тяхна помощ той иска да събере артефакти с огромна сила. Ако той успее да се добере до тях, чрез комбинирането им ще успее да придобие още по-силни реликви. Разбира се това не бива да се случва и ако трябва да се вярва на The Restoration of Erathia жизнерадостното събитие просто не успява да се добере до действителността. Въпреки предварителната обреченост на играта, вие ще си играете кротко и спокойно и от двете страни на барикадата, докато стигнете до happy end-а.

Мисиите ви няма да бъдат разнообразни. Засега се знае, че ще ви се наложи да играете ученик на могъщ магьосник, който го влече варварството и иска да избяга от университета и да заживее в пустошта. В друга мисия пък ще ви се наложи да намерите един от гореспоменатите артефакти.

И така в новата версия на HMM3 ще имате 38 индивидуални сценария както и изцяло нова група от 7 кампании. Прибавете към това и нови комбиниращи се артефакти и ще разберете радостната трътка и нетърпението, с което очакваме HMM3: The Shadow of Death. За наша най-голяма радост нищо в играта не е променяно. От New World Computing са останали верни на златния принцип "Ако нещо не е развалено, просто не го поправяй". Единствената разлика евентуално ще бъде възможността за настройване на нивото на сложност на кампаниите - според някои нивата в Armageddon's Blade били твърде трудни.

Както и да е, предполагам, че сте играли или слушали достатъчно за HMM3. Ако не го харесвате и новата част няма да ви допадне. Иначе ще се присъедините към хората, които са си нарисували червени кръгчета на датите от 20 март до 10 април, когато играта се очаква да излезе.

автор: SNAKE

JAGGED ALLIANCE 2: unfinished business

Скъпи читатели, скъпи колеги искам да ви представя най-кратката статия, съчинявана някога от премногословната ми натура. Благодарете на учебните ми задължения и на крайно оскъдната информация и се радвайте докато е време 'щото не вярвам прецедентът да се повтори скоро. А иначе това, за което ще ви разкажа на тази страничка (единствено число. Боже!) е expansion или, както аз обичам да казвам, почти-сикуъл на любимата ми походова стратегия. Преди да съм се впуснал в

подробности искам да ви притесня, че играта, която е почти готова ОТНОВО си няма разпространител и може като нищо да станем отново свидетели на фиестата, разиграла се около излизането на JA2. Всъщност дайте да не дърпаме Дявола за естествения телесен израстък, който може и да се окаже опашка и да видим каква недовършена работа сме оставили в Арулко.

Действието връща нашият тайнствен боец именно там, защото над отскоро освободената страна, водена към просперитет от мъдрия си владетел Енрико Чивалдори е надвиснала нова опасност. Ricci Mining and Exploration, компанията, която е управлявала минната индустрия в страната преди гражданската война си иска отново печелившия бизнес и заплашва да бомбардира Арулко, ако не си го получи. Ракетите са разположени в база в съседната страна Тракона и от вас се очаква да прескочите до там и да... абе знаете си работата. И като казвам вие, имам предвид именно създадената от вас в JA 2 бойна машина, получена на базата на оня извратен тест. Надявам се, че си пазите сейвовете, защото на мен вече ми стана гадно задето си форматирах диска миналия месец. Такива работи. Пичовете от AIM ще трябва да си ги наемате отново дори и да са били в екипа ви при превъртането на играта, но промените в инвентара и уменията им (да, правилно - и в цената) ще се проявят в UB. Ако си нямате сейвове или не сте играли JA2 (апропо - още не се знае дали почти-сикуъла ще изисква оригиналния диск) ще почвате на чисто и ще ви е по-трудничко.

На ваше разположение са 20 нови сектора (из които ще се натъкнете на новости, като сняг, примерно), като този път геймплея е значително по-опростен и праволинеен - няма да събирате ресурси, да тренирате милиция, да освобождавате градове и да се грижите за реномето си. Все пак авторите обещават няколко неочаквани обратчета, така че не се отпускайте много. Редиците на AIM са увеличени с 10 нови наемника, а в арсеналът ви могат да попаднат десет нови пушкала, като отвратителният снайпер от оригиналната игра е оправен.

Мултиплейър отново не е предвиден, но авторите обещават, че такъв със сигурност ще присъства в третата серия. За там е запазена и сензационната за поредицата новост - да може да надникнете през очите на произволен наемник. Всеки, който си е мислел, че е добре скрит и си е отнесъл куршум в тиквата, подведен от изометричната перспектива на камерата ще оцени идеята. Всъщност и в UB е помислено за този аспект от геймплея и подходящите скривалища ще бъдат отбелязани на картата.

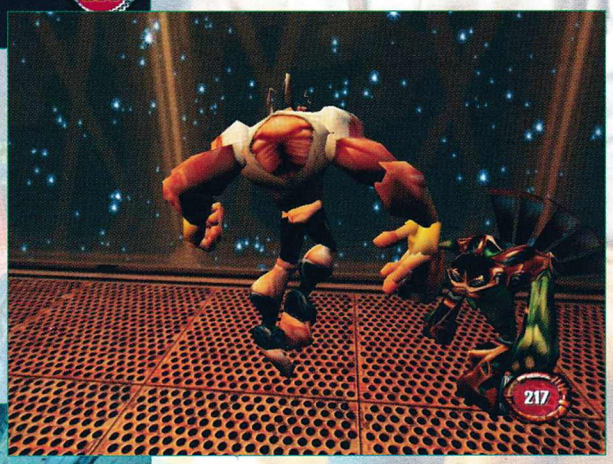
Това е всичко което моя милост и пичовете от SirTech можем да споделим с вас за момента. Казах ви, че ще бъда кратък. Повече в review-то.

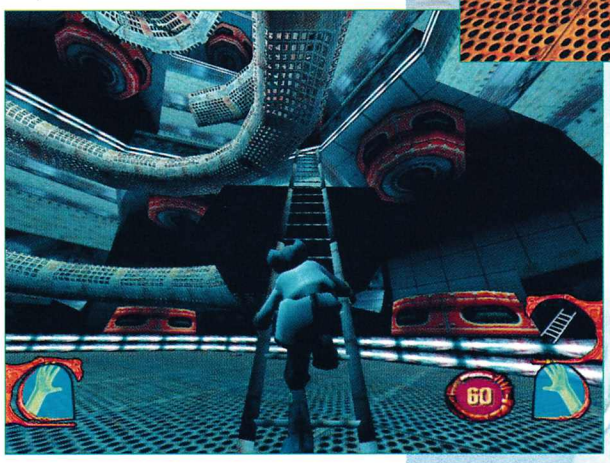
производител: Sir Tech разпространител: ??? среда: 2000 интернет: www.sirtech.com

автор: FREEMAN

MDK 2

В последните една-две години се научих да се отнасям с леко пренебрежение към екшън игрите, които нямат Мултиплеър. Не зная как се случи. Може би магията на соло и отборния Deathmatch се оказа твърде силна. Вярно е и друго. Колкото и да се правеха опити, така и не се създаде игра, която да симулира, на що-годе приемливо ниво, човешко поведение. Знам, че някои ще нададат вой, но това само означава, че не мислят. Съвсем не омаловажавам Unreal, Half Life и останалите прекрасни заглавия - те достигнаха равнище, което наистина направи Single Player-а едно незабравимо изживяване, но никое от тях не създаде някакви принципно нови концепции за Геймплей. Съвсем закономерно Мултиплеърът завладя света. И мен в това число. Днес все по-рядко излизат екшън игри, които пренебрегват тази опция. Сега ще ви разкажа за една такава.





MDK 2. Допускам вероятността да не ми повярвате, но ще ви призная, че все още продължавам да настръхвам при споменаването на заветните три буквички. MDK е една от най-революционните игри, които съм играл изобщо някога. Няма да ви отегчавам със становището си по въпроса. Вече съм го правил веднъж [:-), който е любопитен може да го прочете в един от старите ни броеве. Но бих могъл да препоръчам на всеки, който никога не е виждал MDK и обича Third Personите да се снабди с играта. Няма да остане разочарован - ниски системни изисквания, разкошна графика, разтърсващ хумор и Геймплей.

А сега вече се задава и MDK 2.

Ех, не знам българин или не, но има Господ и той откликна на молбите ми. Какво, какво?... Аха... Е, да естествено - и той е тук, може ли без Лукавия? Накъде без него? Има ли приказка, в която да няма зло? Така и в нашия случай надушваме сквернята му миризмичка във факта, че разработчици няма да са Shiny. Онези, чиято фантазия роди този футуристичен, разкошен - изумителен свят, и го насели с невиждани, великолепни създания няма да предадат своите гени и на следващото отроче.

БИЗНЕС!!! Това се нарича бизнес! Като притежатели на солиден процент в Shiny, по-известните напоследък, единствено като разпространители - Interplay, решават да дадат проекта за разработка на Bioware. Аргументите са железни: Shiny няма необходимият човешки ресурс покрай Messiah, Bioware го има. Даваме играта на Bioware. Готово.

Сега въпросът е: Е' ли възможно Сатаната, без да ще, да е направил услуга на Господ?

Отговорът: Напълно възможно!

Да не забравяме, че зад Bioware вече стои един първокласен продукт: Baldur's Gate. Да не забравяме също и че преди да започна да се правя на много умен, сигурно съм попрочел тук-таме по нещичко, и че всъщност прекрасно зная отговорът на въпроса (хехе).

Да, MDK 2 ще бъде достоен наследник на достоен предшественик! Всички щастливци успели да се докоснат до играта, благодарение на излязлата за Dreamcast "бета", са на ръба на истеричната еуфория. Оригинална, нестандартна, еволюционна... Валят суперлативите. Никой не пести похвалите си по отношение на малко странната, но вълнуваща атмосфера, оставяща ги с усещането за оживял комикс.

Ех, защо и аз не съм между тях. Жалко. Ще се наложи да се задоволите само с онова, което успяхме да изровим за играта. И така, да започваме:

В официално обявеният план за действие на Bioware се казваше, че те нямат намерение да променят оригинала, който - по мнението им - бил на крачка от съвършенството, а само да го НАДстроят. И то по начин, който ще им позволи да направят именно тази последна крачка - като заложат на много по-силна история, като вкарат в играта още действащи персонажи, с които да играем, като добавят много нови оръжия и бонуси, като създадат най-оригиналните нива и чудовища, правени някога... и най-вече - като запазят типичния за заглавието откачен хумор и убийствен Геймплей.

Да караме тогава по моя списък:

Историята накратко (надълго и аз не я знам):

Помним, Stream Riders - Потокоездачите - извънземните, които странният професор д-р Хоукинс докара на Земята, докато се опитваше да извлече енергия от слънчевите потоци, и които се опитаха да разрушат скъпата ни планета с катастрофален неуспех (ако сте успели да превъртите MDK,

производител: BioWare разпространител: Interplay излиза: април 2000 интернет: www.bioware.com/mdk2

разбира се). И накрая оставиха костите си по нея.

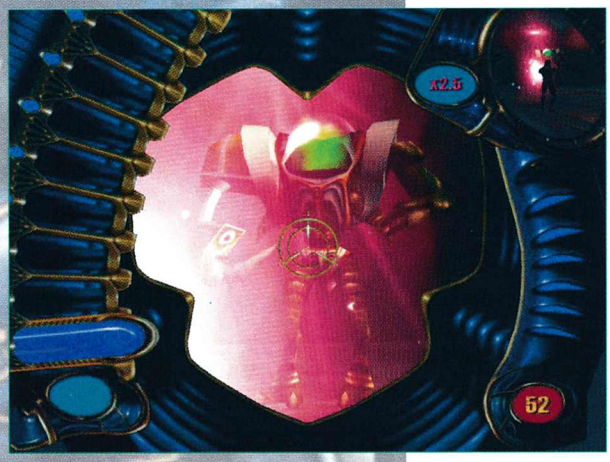
Оказва се, че Врагът е само временно отблъснат. Потокоездачите се връщат по-силни и назлобели отпреди, движейки се по същия енергиен поток, открит от д-р Хоукинс. Този път те са решили да окончателно да сложат край на тази дребна планета. Кърт и шесткракото куче Макс (помощник на Професора) правят безуспешни опити да предупредят доктора. Следва страхотен сблъсък. Макс също изчезва. Когато по-късно Кърт се добира до полуразрушения и повреден "Джим Денди" от Професора и кучето няма и следа. Така той се залавя да ги открие и спаси. За негово нещастие и наша искрена радост, атаката над Земята се ръководи лично от императора Зиззи Балууба и неговата дясна ръка Шуанг Шуинг. Какво по-хубаво от това, питам? Май се очертава едно прекрасно приключение! Самата история ще се отлюпва плавно като глава лук - благодарение на междинните анимации. Само се надявам накрая да се смеем, вместо да плачем.

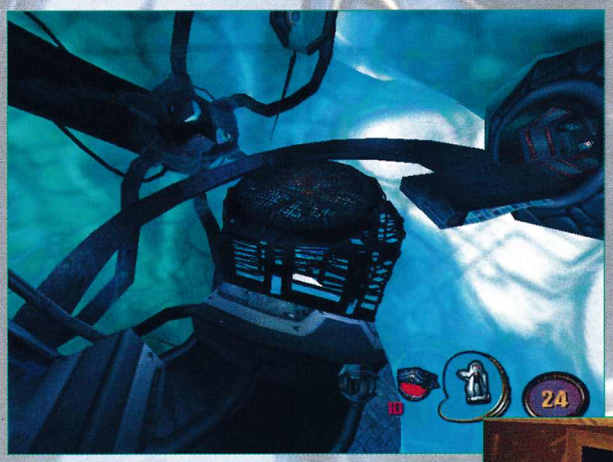
Новите игрови персонажи са всъщност някои от старите неигрови. С други думи това е шесткракото, роботизирано чудо на генетичната мисъл - Макс и самият професор д-р Хоукинс.

Макс е успял да си download-не някакви страховити бойни програми и се е превърнал в самото олицетворение на унищожението - масов килър, шестлап Терминатор, вманиачен дългокосмест Predator от земен тип... изберете си сами определенията. Освен това Макс е щур по хаванските пури. Смешно ли ви е? Представете си тогава четири...ъ-ъ... крайника, всеки стиснал по едно огромно пушкало, а от крайчеца на муцуната, точно зад кучешкия зъб виси една тлъста димяща пура... "Аста ла виста бейби". Хм!!!

А ако искате да се движите по-бързо, просто сваляте Макс на четири крака. Макар че тогава бойната ви мощ ще намалее наполовина или, иначе казано - точно с две "лапи", ще можете да търчите из нивата като... ами, като куче. Освен всичко останало, експешъли фор Макс е предвидена и реактивна раница, с която да се рее във въздуха и да се изживява като Супермен, или по-скоро като Фалкинор. Но и това, види се, се е сторило недостатъчно на дизайнерите и те са разработили специална система за автоматично насочване на стрелбата, от която ексклузивно ще се ползва отново нашият опашат разрушител. Чудя се, както са тръгнали нещата, дали в MDK 3 Макс няма да се визуализира на екраните ни като космическия аналог на броненосеца Потьомкин..., но кой ли може да каже до къде би могла да достигне любовта към най-добрия приятел на човека?

"Лудият" д-р Флук Хоускинс е истинско предизвикателство към геймърската фантазия. Най-шантавият персонаж, който можете да си представите. Мистър Нестандартност обича да измисля неща. В нивата, където целият арсенал на играта няма да ви помогне, той ще успее да пробие с хитрост и изобретателност. Ще може да комбинира всевъзможни предмети от бита, създавайки странни и гениални оръжия - ракетомет (Rocket Launcher) от тостер, странна джаджа, Връщаща изстрелите обратно към лошите и много други. Много майсторски той ще използва заобикалящите го уреди - в едно от нивата ще изтреби Враговете си с атомно устройство за издухване на листа (atomic leaf blower) - всичко може да послужи на каузата за масово изтребление, дори неща като мазила против изгаряне и ликьор. Доста усилия ще изисква потапянето и асоциирането ви с изчанчената учена мисъл. Пожелавам ви късмет, мисля че ще ви потрябва.

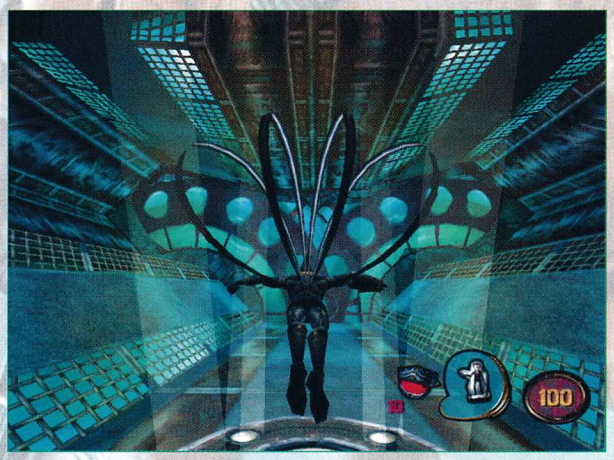




Кърт Хектик си е все същия, какъвто го помним то предната част. Запазил е футуристичния си костюм, а също и оръжията и разбира се - вездесъщия "парашут", макар този термин да отразява нищожна частица от качествата на този "аксесоар". Също ще може да става невидим. Но ще се облажи и с някои нови придобивки, като например рикоширащите куршуми, с които ще може да поразява гадовете и зад ъглите, гранати отварящи миниатюрни черни дупки и ново наметало.

Както вече се подразбра, всеки от персонажите ще има свое собствено излъчване и ще предлага различен Геймплей - Макс е директен и брутален с огромна огнева мощ, Кърт е по-прикрит и потаен, дебнещ от далеч лошите, д-р Хоукинс е интелектът тук - с него ще ви се наложи да поупражните сивата си тъкан в разрешаване на най-различни, гърчещи мозъка пъзели. За да се подчертаят още повече различните стилове на игра са предвидени три различни музикални вариации в зависимост от това с кого играете в момента. 3D звуци ще се носят от тонколоните, естествено.

В играта ще има 10 огромни нива, които плавно ще следват историята. За минаването на едно от тях ще отиват по няколко часа. Всяко ниво ще започва с въвеждаща анимация, която ще показва в детайли целта и задачите и ще дава тон на Геймплея. Героят във всяко едно ниво е предварително определен. Идеята е, че за всеки от героите са предвидени по 3 нива, а за последното 10-то сами ще можете да изберете с кого да преодолеете - от това ще зависи каква ще е финалната битка, а и са



миият край. Действието започва на Земята, после се прехвърля на няколко космически кораба, преди да посетите извънземните нива, намиращи се в друго измерение. Някои от нивата ще минавате повторно с друг герой и те вече ще са променени. Играта започва с Кърт, който намира и спасява Макс, после продължава с кучето и достига до подножието на своята кулминация с Професора. В края на нивата, разбира се, ви чакат босове.

В края на първото ниво например, което ще е разделено на 10 зони с различни препятствия за преодоляване, и което може да се стори доста познато на почитателите на MDK, ще се срещнете с Ханс - огромният пилот на тунелокопачката. Възедричкият сладур логично би следвало притежава и възедрички юмручета, ама, благодарение на нечия ирационална дизайнерска промисъл, ръчиците му всъщност биха могли да заместят 100-на кила тротил за взривяване. Всеки негов удар по повърхността предизвиква истинско земетресение. Освен това Ханс има и пушкало, също страдащо от синдрома на пропорционалността. О, ужас - горкият Кърт, горките вие!

С мисъл и загриженост за доброто ви прекарване и забава, дизайнерите са създали около 40 различни персонажа, между които 20 са ви врагове. Те варират от малките, глупави и направо безобидни животинки, разхвърляни из нивата по-скоро за отпускане и веселие, до гигантските Бехемоти (Behemoths), които ще могат съвсем правдоподобно да ви смачкат само с едно замахване, и ще свалят 80% от Defense ви при удар. Хе-хе, това последното беше майтап, ама май наистина ще трябва да се превърнете в HMM* трето поколение, за да се справите с тези гиганти.

Най-често ще срещате стандартния извънземен войник Доган (хаха). Dogan Воу е голям (това едва ли вече учудва някого), зелен и има два типа атака - плазмени изстрели и гранати. Доколкото разбирам, това че ще е най-срещан, няма да го прави и елементарен противник - той ще може бързо и свободно да се придвижва из пространството и да прави удивителни скокове, така че ще ви изненадва честичко...хм... изотзад. Авторите обещават, че във втората част враговете ви ще се ориентират тактически по-добре в обстановката, и че Геймплеят ще бъде разнообразен с неща като дистанционно задействащи се врати и генератори на създания.

Изкуственият Интелект, който ще задвижва тези създания ще е впечатляващ (Това май вече сте го чували многократно, а?) и ще е на две нива. Първото ниво е тъй да се каже за общо ползване - как да се движат, крият, стрелят и прочие.

Второто ниво ще е скриптирано, тоест на гадинките ще им бъде зададено индивидуално поведение (на принципа - "ако-то") за различните ситуации. Така реакциите им ще бъдат индивидуализирани и адекватни. Примерно ако ви забележат отдалече, някои могат да хукнат да вдигнат тревога, други да започнат да стрелят, трети да ви се надупят, да ви покажат среден пръст или да ви се изплезят и така нататък... Освен това създанията ще реагират различно при смяна на поведението ви и ще преценяват ситуацията, преди да го направят. Предвидени са много специални реакции, които да изтръгнат възклицания на изумление и възхитено учудване от гърлата ви. Както казах и в началото, играта ще ви потопи в океан от първокачествен хумор (ох, дано) - пияни или танцуващи риби, говорещи зеленчуци, странна телепатична атака, причиняваща газове на страховитите Conheads (Учени глави); в резултат - пърдящи извънземни и още стотици подобни атракции. Най-дивните изненади и странности ще бъдат добре замаскирани по нивата, и ще са награда за най-прозорливите и упоритите.

Играта се реализира върху новия мултиплатформен engine на Bioware - Omen, който се използва и за създаването на Neverwinter nights (за която вече писахме). Вокселите са отречени като технология и играта ще бъде изградена изцяло от полигони. Omen е много подходящ за пресъздаване на футуристичната извънземна обстановка. Благодарение на него околната среда е предадена великолепно. Предвидена е и някаква специална система за частиците, от която не успях да разбера много. По-важно е, че тя ще реализира шокиращи ефекти, светлинни феерии, дъжд, сняг и плавна анимация на героите, които са изцяло 3D обекти.

MDK 2 ще излезе за Dreamcast и PC. Предимството на компютърния вариант са разделителните способности до 1600x1200 и 32 битов цвят, а също и записването на произволно място, а не само между нивата. За PC, клавишите ще бъдат изцяло преконфигурируеми, разбира се. Очаква се системните изисквания да са зверски (доскоро те бяха PentiumIII 600, 32MB NT2, но сега са паднали).

Е, това е. Една от най-употребяваните от мен думи бе "странна". Ако трябва само с една дума да се охарактеризира MDK 2 най-точно, то това ще е именно "странна". Мисля, че няма какво повече да добавя и не смятам вече да припадам по играта, но ми се ще преди да завърша статията да се върна на началните си думи. Докато пишех, си припомнях постепенно MDK - нивата, гадините, чувствата...

Как съм могъл изобщо да ги забравя толкова? Казвам ви, ако MDK 2 покрие дори най-жалките ми очаквания, не би съществувала мрежа, която да ме изкуши, когато тя ми попадне в ръчичките.

* Хироус ъф Майт енд Меджик (Heroes of Might&Magic)

автор: GROOVE

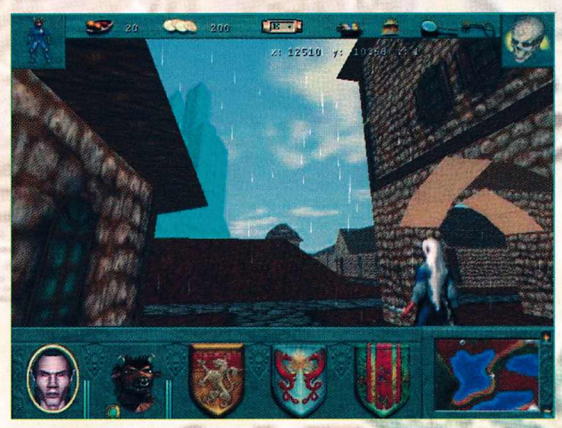
MIGHT & MAGIC VIII

The Day of the Destroyer

Мина по-малко от година от излизането на MM7, а на хоризонта вече се задава осмата игра от легендарната поредица. Използвайки стария engine, познат ни от предишните две заглавия, новото приключение ще отведе играчите на едно непознато на феновете на поредицата място: дивият континент Jadame, населен предимно с представители на тъмните раси (Минотаври, Тролове, Тъмни Елфи и др.). Този район е доста по-нецивилизован от познатите ни вече Enroth и Erathia. Докато Enroth е под управлението на кралската фамилията Ironsfist, а Erathia е разделена между Джуджета, Елфи, Хора и Некромансерската гилдия, то в Jadame царят полуанархия. Храмът на Слънцето и Некромансерската гилдия имат някакво присъствие на континента, но освен тях различни сформирования и организации диктуват законите както намерят за добре. Единствената що годе организирана и дисциплинирана група от хора е Империята на Регнанските Пирати, за които сме чували в много от досегашните игри от поредицата.

Може би единствената връзка между различните раси и организации е търговията и точно по този начин вие влизате в играта. Търговци от Тъмните Елфи от Avlar ви наемат да охранявате керван, който пътува за селото Blood Drop на Хората-Гущери, намиращо се на островите Dagger Wounds.

Това е сцената за предстоящите приключения. Играта всъщност започва с анимация - тайнствена фигура влиза в Ravenshore, голям град в центъра на Jadame. Той създава гигантски кристален монолит в центъра на града, който отваря четири междупространствени портала в краищата на континента, които водят към измеренията на природните елементи - Земя, Вода, Огън и Вода. Както може деа се досетите това води до "големи неприятностиФ", в резултат на които есенцията на тези измерения се разпръсква из Jadame. Пророците предричат страхотен катаклизъм, когато есенциите



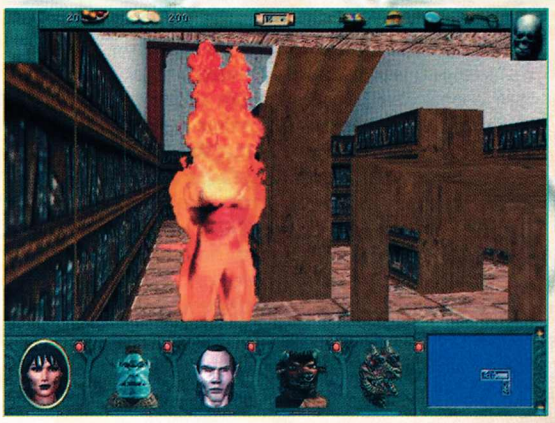
на четирите измерения се срещнат. Тези събития ви заварват на островите Dagger Wounds, вече изпълнили задачата си. Без да знаете за "големите неприятностиФ", които предстоят на Jadame, вие сте изправени пред местни проблеми, които възпрепятстват връщането ви на континента. В близост до островите избухва вулкан и разрушава свързващите ги с континенталната маса мостове. Вследствие на действието на вулкана от небето почти непрекъснато валят камъни, които допълнително утежняват и без това неприятното положение. И сякаш това не стига, ами и Регнанските Пирати избират точно този момент за да атакуват острова.

Един, но какъв ...

За разлика от предходните две заглавия от поредицата, в MM8 няма да създавате целия си отряд в началото, а само един герой. При това има и една друга промяна в сравнение с предишните две игри - тук раса и клас до голяма степен се припокриват. Ще разберете какво имам предвид на следващите редове, където ще намерите кратко описание на новите раси/класове плюс няколко думите за старите познайници Knight и Cleric - единствените човешки класове.

Рицар (Knight): Тук няма кой знае какво за казване. Позната единица от предходните заглавия. Основната задача на рицаря е да удря здраво, докато врагът падне. Въпреки, че нямат грам магия в организма си, фактът че могат да носят всякаква броня и да ползват всяко оръжие компенсира това. Без него всяка група е непълна. Защо? Ами защото и колкото магически точки да имате, те все някога ще свършат и тогава ще ви трябва някой със здрава десница и чиста мисъл, който да ви спаси задника и да ви измъкне от кашата.

Лечител (Cleric): Още един мноооого стар познайник. Както знаем от предишните игри те имат достъп до магиите от школите на Тялото, Ума и Духа. (Body, Mind и Spirit Magic) Те са и единствения клас, който може да



продължение: New World Computing разпространяващ: 3DO излиза март-април 2000 интернет: www.3do.com

усвои мощните магии на Светлината (Light Magic). Освен магическите си умения, Лечителите са и относително добри бойци, така че имайте едно наум, когато избирате героя си.

Тъмен Елф (Dark Elf): Ново лице. В света на Might&Magic, Тъмните Елфи са най-добрите търговци. За тях се говори, че могат да продадат почти всичко - от безполезен парцал от колекцията на Елтън Джон до косъм от козината на ужасния звяр Бълблаатер от Траал, при това на доста добра цена. Много добри стрелци, тези странни представители на елфите си имат и набор от специални умения, които няма да откриете в другите раси. Като за начало ще споменем Glamour, което за определен интервал от време увеличава търговските умения на героя. Използвате го преди да влезете в магазин и на излизане от него сте богат и доволен (за разлика от собственика на магазина). В следствие на дългите си скитания из света Тъмните Елфи са развили много полезното умение Traveller's Boon, което активира няколко магии (Feather Fall, Light и някои други) едновременно, почти без да изразходва магически точки. Ако се спрете на тази раса, по време на битка ще можете да използвате умението Blind. Засегнатите от него жертви не могат да правят магии и да атакуват от разстояние, но действието му спира при близък бой. А ако натрупате достатъчно опит и достигнете определено ниво, на ваше разположение ще е смъртоносното умение DarkFire Bolt, което проверява дали врагът е по-устойчив на Тъмна или Огнена магия, и го атакува с тази, на която е по-податлив.

Минотавър (Minotaur): Три думи са достатъчни за да се опише минотавъра - голям, силен и леко намирисващ. Найлесно тази раса може да се сравни с варварите - вместо да разчитат на тактика, видят ли противника, просто се спускат срещу него и го размазват. Както можете да се досетите те са изключително смъртоносни с брадва в ръка. Не могат да носят шлемове, за което те се сърдят на жеснките си половинки.

Трол (Troll): Три думи са достатъчни да се опишат и Троловете - мощни, изключително издръжливи и миришещи по-зле от Минотаврите. Тази раса е просто купчина мускули, обуславящи огромната ѝ сила и издръжливост. Не могат да носят брони (освен Leather Armor), но пък имат толкова много жизнени точки, че те не им и трябват. Троловете притежават безкрайно ценното умение Регенерация - с течение на времето жизнените им точки се възстановяват от само себе си.

Вампир (Vampire): Ето ги и моите любимци. Тези създания притежават основни характеристики, които ги приближават максимално към универсалния герой. Като добавка към това, с нарастване на нивото им, те получават достъп и някои много ценни умения. Първото от тях е Life Drain - атака от разстояние, която нанася различно поражение в зависимост от нивото на Вампира и лекуваща го с 1/3 от отнетите от жертвата жизнени точки. След това трябва да споменем Charm, което е сходно на магията Charm, но е с много по-мощно действие и засега повече от един противник. Levitate пък позволява на героя да се спаси от удавяне, потоци лава или пък да избегне заложени по пода капани. При достигане на определено ниво, Вампирът се сдобива с най-мощното си умение - Mistform. Използвайки тази сила, кръвопиецът става абсолютно неуязвим за физически атаки.

Некромансер (Necromancer): Това е отговорът на Тъмна Страна на Люк Скайуокър ... ъ-ъ-ъ, такова, Лечителя. Некромансерът може да изучи магиите от Елементалните школи и е единствения клас, който може да усвой изцяло Тъмната Магия.

Дракон (Dragon): О да! Правилно сте прочели - ДРАКОН. Въпреки че не можете да започнете с този клас от самото начало на играта, по време на приключението си ще намерите поне един, който да се присъедини към групата ви. Основното оръжие на гигантските гущери е дъхът им, но освен него те има и собствен набор от специални умения, подбно на Тъмните Елфи и Вампирите. Първото е Fear, което моментално обръща по-слабите противници в бяг - след това трябва само да пуснете в действие дъха си и готово! Flame Blast е специална атака, която има действието на Fireball и поразява група от вражески единици. Третото умение е Flight - което както се подразбира от името позволява на Дракона да полети. След достигане на определено ниво, този клас може да ползва т.нар Wing Buffet - доста полезна атака, която отблъсква противниците на голямо разстояние и им нанася поражение.

Така, сега да се върнем на изложението. Както вече, казах започвате само с един герой, но за сметка на това броя на членовете на групата ви е разширен от четири на пет. Другари ще можете да наемате от една от двете Adventurer's Guild в Jadame, или пък ще ги срещате на различни места из континента по време на игра. Както казва дизайнера James Dickinson "... това беше едно от нещата, които играчите искаха." Не само че така се се прави реверанс към по-старите игри от поредицата, но и се уеща още по-силно връзката със серията Heroes of Might and Magic. 36 различни героя ще бъдат на ваше разположение, като

единствено ще трябва да се съобразявате с вакантните места и надлежните ви нужди. Можете да сменяте участниците в групата си когато поискате, като освободените от вас персонажи ще се връщат там откъде сте ги наели. Ако решите че отново имате нужда от тях без проблеми можете да ги наемете повторно.

Съединението прави Силата

За разлика от MM7, където трябва ще да изберете дали да играете на страната на Доброто или Злото, в Day of the Destroyer е подходено по нов начин. За да се предотврати Катаклизмът е необходимо обединението на различните общества, но както се досещате това е малко вероятно. Въпреки това, вие ще имате възможност да влезете в коалиция с три от петте най-мощни общества на Jadame - Драконите, Ловците на Дракони, Лечителите от Храма на Слънцето, Некромансерите от Некромансерската Гилдия и Минотаврите. По самите имена на на гореизброените формации можете да заключите, че приятелство с едни от тях означава вражда с други. Направите ли избора си, той остава в сила до края на играта. Това означава, че ако се съюзите с Драконите, момчетата от групировката Dragon Hunters на паладинът Charles Quixote (познат ни от MM7) ще ви преследват неуморно докато или вие или те бъдат елиминирани до крак.

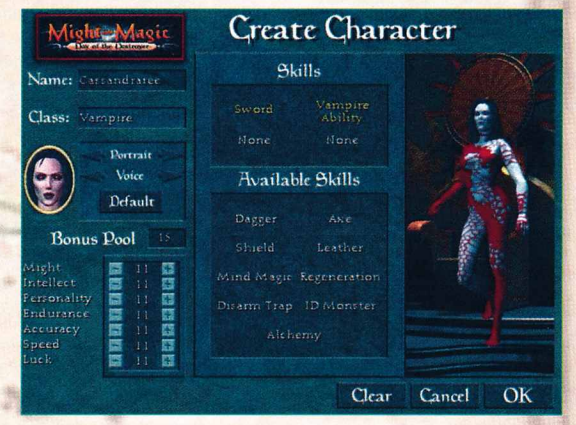
С течение на развитието на играта, Catherine и Roland Ironfist, които по това време пътуват към Enroth (където се развиваше MM6) от Erathia (където се развиваше MM7 и HOMM3) ще научат за вашите проблеми от придворния си магьосник Xanthor и ще ви предложат помощта си. Как обаче това ще окаже влияние на gameplay-я ще видим след месец-два, като излезе играта.

Едно нещо обаче знаем със сигурност - за разлика от последните две заглавия от поредицата, където към края на играта задължително се стигаше до престрелки с бластери (и това ядоса страшно много фенове на серията), в MM8 нещата ще стоят по по-друг начин. Dickinson казва "Искахме да не следваме пътя на предишните игри. Решихме да направим нещо различно." Какво ще бъде то, ще разберем много скоро.

Няма никакви подробности около фабулата на играта, но се знае със сигурност че ще има препратки към някои от по-старите заглавия от поредицата. Пичовете от NWC са се захванали да обединят всички по-важни събития от света на Might and Magic и да ги систематизират в подходящ хронологичен ред. Тази информация ще бъде включена в MM8 под формата на книги, свитъци, документи, разкази и др. По този начин се цели засилване на чувството "бил съм там и съм го преживял" у играча.

Няколко думи за известните на този етап промени в MM8 спрямо MM7. Магическите гилдии вече са обединени - няма вече Водна Гилдия, Огнена Гилдия и т.н. В Day of the Destroyer ще намерите Гилдия на Елементите (магии за магьосници), Гилдия на Личността (заклинания за лечители) и по една Гилдия на Светлата и Тъмната Магия. Във тези гилдии ще се продават абсолютно всички магии, така че край вече на безцелното обикаляне в търсена на някое заклинание. Тук е уместно да спомена, че има някои нови магии, а действието на някои стари е променено. Например Levitate вече може да се прави и в закрити пространства, което позволява преминаването на проломи или избягването на капани. На животинския фронт също могат да се отбележат нови лица - Nagas, Unicorns, Lizardmen, Basilisks и Cyclops са само част от новобранците. За добро или лошо Titan-ите са махнати от играта, но те ще имат достойни заместители. Доста промени има и в gameplay-я на играта. Едно от най-досадните неща в предните две заглавия беше малоумното поведение на жителите на разните населени места, който препречваха всячески пътя на играча. В MM8 този проблем е решен радикално, пък макар и странно - просто ще можете да преминавате през местното население! Също така ще можете да минавате и през някои по-несъществени обекти от заобикалящия ви свят, като кревати, храсти др. Предполага се, че Day of the Destroyer ще предлага някъде около 60-70 часа игра, което е приблизително по средата между повече от 00-те часа на MM6 и към 40-те часа на MM7.

Вече споменах, че MM8 използва стария engine, което означава че тя изглежда почти непроменена в графично отношение спрямо последните си два предшественика. Запазена е резолюцията от 640X480, но сега вече интерфейсът е по-изчистен и има по-голяма екранна площ за самото действие. Jon Van Canengham (създателя на Might and Magic) каза по повод използването на стария engine "най-важното в ролевите игри е gameplay-я, а не графиката". Това обаче съвсем не означава, че пичовете от NWC не смятат да придадат допълнителен блясък на великолепните си игри. Само преди две седмици бе официално обявено, че New World Computing са лицензирали LithTech 2.0 платформата на Monolith за нуждите на следващите си игри. За тези от вас които не са чули за LithTech 2.0 ще спомена, че това е 3D engine от най-ново поколение, който още не е напълно завършен и за него се говори че ще бъде една крачка напред пред платформите на Quake 3 и Unreal Tournament. Оставям ви да си мечтаете.



автор: GROOVE

TECHNOMAGE

Дядо Слънчогледко, ще ни разкажеш ли приказка?

Деца, оставете ме на мира. Искам да си почина.

Но ти обеща. Обеща, дядо. Ще си почиваш по-късно.

Добре, любопитковци. Ще имате вашата история. Но не от тези, които майка ви ги чете всяка вечер преди да заспите. Ще ви разкажа за историята на Мелвин. Човекът, който

Анимациите на играта изобщо не са за изхвърляне...

трябваше да спаси планетата си от гибел.

Дядо, а какво е заплашвало планетата?

По-спокойно деца. Ще стигна и до там. И така това се е случило много, много отдавна на планетата Гобос. В нея всичко вървяло мирно и тихо. Хората си живеели спокойно и дните им минавали неусетно. Техническият прогрес бил основната на техния просперитет. Но и основата на тех-

Осемте свята през които ще ви се наложи да минете ще бъдат с коренно различна графика.

ните проблеми. Не знам как е станало, но изведнъж мирната страна била нападната от орди от демони и други изчадия, извиращи от земната гръд. Хората се отбранявали смело, но нападателите били твърде много. Накрая чрез геройство, което коствало живота на мнозина, жителите на Гобос успели да победят чудовищата. Те ги отпратили към земните недра, откъдето дошла напастта. Но цена, която трябвало да платят, била огромна. Част от оцелелите вече не вярвали на техниката. Те се отрекли от нея и започнали да се занимават с изучаването на магиите. Не след дълго се сдобили с магически способности и напълно се отделили от останалите човеци. Нарекли себе си Мечтателите. Другите запазили в себе си жара към машината и посвещавали все повече време да разкрият нейните тайни. Затова станали известни като Техниците. Двете групи се отнасяли приятелски една към друга, но съществувало неписано правило - да не се смесва кръвта на магьосниците и поклонниците на техниката.

Но в любовта човек не се движи от разума, а от сърцето. Нашият герой Мелвин е плод на страстта между Техник и Мечтателка. Не може да се каже, че детството му е било щастливо. Той живеел при Мечтателите, но поради смесената си кръв не можел да прави толкова изкусно магии, както неговите връстници. Жилката на баща му пък го карала да разглобява всичко, което има по-сложно устройство и с това си навличал гнева на по-старите Мечтатели. Но той не можел да спре повика на втората си природа - една част от него била техник. Единствен неговият вуйчо - Туист се смилил над момъка и

За да може да излезе играта едновременно за Playstation и PC, мишката изцяло е изключена от управлението. На мен ще ми липсва...

го завел в своята кула. Там Мелвин се научил да използва, където го научил на тайните на Друидите и на отварите от корени и магически еликсири. Кошмарното минало вече започнало да избледнява в умовете на жителите на Гобос, когато нещо ужасно се случило. Изчадията на ада отново нападнали един от градовете на Техничарите. Градът, в който работел

Текстурите са рисувани на ръка, но за разлика от многото излезли наскоро Manga-игри, Sunflowers държат тяхното отроче да има собствен облик

и бащата на Мелвин. Паникьосани от лошите новини, Мечтателите отчаяно се опитвали да намерят обяснение на това нещастие. И намерили решение - обвинили Мелвин за всичко.

Но защо дядо? Какво им е направил?

производител: Sunflowers разпространител: ??? цена: April 2000 интернет: www.sunflowers.com

Записването на играта ще става само на определени места. За огромно съжаление, особено в такива ситуации. Още една конзолна приумица на Sunflowers.

Деца мои, не винаги човешките действия могат да се обяснят. Паниката винаги е лош съветник, а и хората винаги са се страхували от непознатото, нестандартното, различното. То винаги е било обвинявано за всички кризи. Но това е друга тема на разговор. Като поотраснете и ако дай боже, съм още жив, ще си говорим на тази тема. Да се върнем на приказката. Мечтателите решили да осъдят Мелвин. Присъдата щял да произнесе главния консул. Един ден преди процеса вуйчото на Мелвин - Туист го изпоровдил до мазето в кулата. Оттам го упътил към града на баща му. Страхувал се за 20 годишния младеж, чието бъдеще било обвито в несигурност. Мелвин отишъл в града на техниците, където не могли да потушат пожарищата причинени от враговете заради развалення фонтан. Нашият герой успял да се справи със задачата и хората от благодарност потърсили баща му. Оказало се, че той бил отвлечен. Мелвин решил да тръгне по следите му. Отправил се към дупката, откъдето били излезли чудовищата въоръжен с кама и ентусиазъм. Е, стига ви толкова за днес, палавници.

Но дядо, спря точно на най-интересното място!

Да не съм чул и гък повече! Вече е време да подремна. Хензел, Гретел - тичайте да си играете. Като се събудя ще довърша историята си.

Двете хлапета се спогледаха едно друго и хукнаха през вратата. Прекосиха градинката и се отправиха към дървото, което растеше досами оградата. Никой не знаеше колко старо бе то. Дървото криеше и голямата тайна на Хензел и Гретел - в кухата му сърцевина те си бяха направили скривалище. Разположиха се удобно, запалиха свещ, за да прогонят сумрака и се замислиха.

Знаеш ли, Гретел, искаш ли да измислим всичко до край?

Хензел, но дядо Слънчогледко каза че утре ще каже всичко.

Гретел, не се втелявай! Хайде да си помечтаем! И така, какво искаш да стане с Мелвин? Какви приключения да му измислим?

Ох, не знам Хензел, какво ще кажеш да намери лопата и да стигне веднага до баща си.

Не. Аз искам в приказката Мелвин да се бие с много чудовища и да става все по-як. Например да може да прави по-мощни магии или да нанася повече щети. Освен това...

... да бъде умен. Да решава разни загадки, за да продължава напред.

Гретел, не ме прекъсвай де. Мелвин трябва да бъде и ловък. По пътя си ще има препятствия, урви, пропасти.

Защо пък да му е необходимо да скача толкова много. Аз предпочитам повече да му се налага да търси най-различни неща - ключове, ръчки, дръжки.

Уфф, Гретел, това съвсем не звучи героично. Но какво пък. Нека бъде така. Мелвин ще трябва едновременно да се бие, да решава загадки и да скача. Сега аз ще кажа с какво ще се бие. Ще има огромен меч и много красиви доспехи, изкрящи като истински огън.

Хензел, осъзнай се! Към края на приказката Мелвин може и да си намери подобни неща, но в началото максимум да има някоя кама.

Добре де, но пък магиите ще бъдат много мощни. Само че ще бъдат ограничени на брой. Да речем 8. И ще може да използва само по една на битка!

Добре, а аз ще измисля противниците. Като за начало те трябва да са много. И най-различни. Освен това да са интелигентни, за да затруднят Мелвин максимално, но той винаги трябва да ги побеждава.

И да има скелети, демони, тролове...

И паяци. Задължително трябва да има паяци.

Супер идея! Един от главните опоненти на Мелвин ще бъде невероятно огромен паяк!

Хензел, а как Мелвин ще убие паяка?

Ами все още не знам Гретел, но дядо Слънчогледко със сигурност ще измисли нещо. Но нали Мелвин може да си служи с машини и магия. Със сигурност тези му качества ще му помагат по време на цялото му приключение.

Докато най-накрая не разбере, откъде идва цялото това зло и не унищожи източника му! Това е грандиозен край на нашата приказка.

Гретел, а откъде да сме сигурни че всички тези неща наистина съществуват в приказката.

Хензел, просто ще трябва да изчакаме да излезе(м). Ще попитаме дядо Слънчогледко, след като се наспи и ще разберем. Дотогава можем само да си мечтаем за неговата приказка.

За да направят този паяк - един от босовете в играта, един от дизайнерите си е донесъл домашното животинче, за да му бъде направен motion-capturing и 3D моделиране

След тази битка Мелвин ще повиши нивото си. Системата за опит е малко по-различна, отколкото в типичните RPG-та. Тук няма характеристики и цифрички. Просто разпределяте точките, като прибавяте към прогрес бара точките на разположение. За да се предотврати "специализирането" на Мелвин в една насока - техника или магия, част от точките, които получава той биват разпределени от играта.

Това е типичен представител на jump'n'run елементите в играта. Надявам се да не прекалят с тях.

автор: WHISPER

INVICTUS: In The Shadows Of Olympus

Ето една игра, за която почти никой не е чувал. Което е доста странно, като се има предвид, че тя се разработва не от кой да е, а от видни ветерани в игралния бизнес, изпод чиито ръце са излезли заглавия като Castles, Castles II, Conquest of the New World и Fallout. Играта се казва Invictus

и е амбициозен проект, базиран на гръцката митология и е много тясно свързан с Омировите "Одисея" и "Илиада".
"Invictus" на латински означава "непобеден" и приблизително това е идеята на играта. Играчът влиза в ролята на обикновен смъртен и покоряващи свят, създаден на основата Гръцко-Римската митология, трябва да стигне до статуса на Герой.
С две думи ще ви разкажа предисторията. Действието започва почти веднага след събитията, описани в "Одисеята". Богинята Атина, доволна от победата си над Посейдон, не се свени да се хвали с успеха си. Както можете да се досетите, това въобще не се харесва на Бога на Моретата. Разярен от унижителното поведение и измамата (според него) на Атина, той и отправя ново предизвикателство - да помогне на обикновен смъртен да се справи с предизвикателствата на Посейдон. Морския Бог е толкова убеден в превъзходството си, че позволява на "жертвата" да ползва услугите на митологични герои (за тях по-надолу). Ами това е в общи линии. Естествено, играчът е в ролята на "жертвата". Богове - какво да ги правиш ...

Това е стратегия ...

За да изълните задачите си, трябва да си наемете войска и да сформирате армия. За наемането на бойци ви трябват т.нар. Command Points, който определят качествата ви на водач. Максималния брой единици, които можете да водите е 20. Това е относително малко за стратегическа игра, поне във вида и познат досега, но и Blizzard са се насочили към подобен gameplay. Идеята е че трябва да се грижите за войската си, да я развивате и да се стремите да я опазите. Няма вече "пушечно месо", което да хвърляте срещу врага (някой да прави аналогия със зерговете?). На ваше разположение ще има около 30-тина различни митологични създания, от който ще можете да избирате бойците си. Както споменах колкото повече Command Points имате, толкова по-силни създания ще можете да наемате, но за някои от най-могъщите ще трябва да притежавате специални предмети/артефакти, които ще си набавяте след изпълнение на куестове или ще събирате от победени противници. Ето ви няколко примерни единици, на които ще можете да разчитате по време на игра: Амазонки - свирепи бойкини (хехе), удобни за всякакви ситуации; Горгони - превръщат противниците в камък; Циклопи - много силни в ръкопашния бой; Кентаври - отлични стрелци и т.н.

Другата основна сила във вашия отряд ще са героите. Десет митологични персонажи ще бъдат на ваше разположение. Всеки един от тях има специални умения и способности, които ще обусляват и спецификата на водене на сражения. Дали ще изберете Ахил, Орион, Херкулес,

Име: **Иполита**
Месторождение: Термодон, Земята на Амазонките
Родители: Арес (баща), Хармониа (майка)
Специална екипировка: Коланът на Арес
Оръжие: Меч
Иполита е една от най-известните амазонки в гръцката митология. Царица на жените-бойци, тя е тяхното олицетворение - свирепа, жестока и горда. Тя носи Коланът на Арес, нейния баща, който е символ на властта сред амазонките. Специалната и сила е възможността да изстрелва огнени кълба от меча си. Те поразяват до шест противникови единици, като нанасят огромно поражение, често причиняващо моментална смърт. Иполита е воин, който отстъпва само на Ахил и Херкулес по мощ, а специалното и умение е едно от най-силните.

производител: 14 Degrees West, Quicksilver разпространител: Interplay излиза: март 2000 интернет: www.interplay.com

Електра или някои от останалите ще зависи от вашите предпочитания и от начина ви на игра. Всеки герой ще е доста-

тъчно силен, за да се справи с малка група противници. Освен естествените си умения, героите ще могат да трупат Божествени Точки, чрез които в дадени моменти ще "молят" боговете си за благословия, която най-често ще е под формата я на светкавици, я на земетресение, я на огнен дъжд. Божествените Точки се натрупват с течение на времето, така че ще трябва да преценявате кога да използвате специалните умения на героите си и кога да ги спестите.
Ето ви примерен портрет на една от героините, които ще срещнете в Invictus - Иполита, царицата на амазонките.

... и RPG
Макар и голяма част от gameplay-я да носи духа на стратегия, като цяло фабулата и развитието на сценария ще бъдат с откровен ролев привкус. За да напредвате в играта ще ви се налага да се срещате и разговаряте с много NPC-та (управлявани от компютъра персонажи). Те ще ви дават полезна информация, както и ще ви възлагат задачаи, срещу изпълнението на които ще получавате различни награди. Ситуациите, които ще възникват пред вас няма да бъдат едностранчиви и винаги ще предлагат повече от едно възможно решение. Нещо повече - от подхода ви към даден проблем ще се определя и понататъшното развитие на сценария.
Играта ще използва специално разработен engine, който ще съчетава полигони и воксели с цел по-качествено, детайлно и бързо изобразяване на обекти и пейзажи. Доколко ще успят все още не е ясно - досега всички вокселски игри се оказаха по-малко или по-голямо разочарование. Надявам се това да не се случи и с тази игра, тъй като в нея има потенциал (не че в другите нямаше). Дизайнерите обещават свободно движение на камерата, мощен zoom (както те самите твърдят ще можете да видите зеницата на Циклопа) и изключително плавно действие на екрана. Терените, върху който ще се водят битките ще са изключително разнообразни и което е по-съществено - деформируеми. Освен това вида на терена и разните негови елементи (гори, реки и др.) ще оказва влияние върху движението, атаката и защитата на различните единици. Ще можете да контролирате поведението на бойците ви - дали да са агресивни или пък да са с по-защитно поведение, дали да гонят врага до край или да останат на място след като го обърнат в бяг и др. Освен това на ваше разположение ще има и формации - V-образна, права линия, колона, двойна колона, кръг и др., като е предвидена възможност вие сами да си създавате формации ако прецените, че наличните не ви вършат работа.
Както си му е редът в една ролева игра и тук има множество специални предмети, отвари и оръжия, с които ще можете да екипирате бойците си. Такива са например Златната Ябълка, която възстановява жизнените точки; Панацея, лекуваща отровени единици; Минотавърска Брадва, нанасяща огромни поражения на противника и много други.
По всичко личи, че Invictus има потенциал да стане (не)малък хит, като за това особено мно-

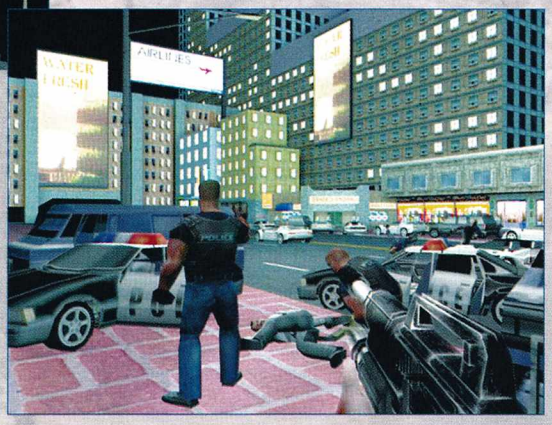
го ще допринесе и възможността за игра в мрежа.. Предвижда се опции за игра на до 4 човека по Интернет, локална мрежа и модем. Има идея играчите да могат да използват при игра в мрежа създадените и развити вече единици от single-play-я.
Датат за излизане на това заглавие не е конкретизирана, но то се очаква някъде към края на февруари и началото на март.

автор: WHISPER

PROJECT: Overdrive

Кръвосмешенията между жанровете са много популярни през последните година-две. Комбинациите между ролеви и екшън игри, между куестове и екшъни, между екшъни и стратегии - вече очевидно нищо свято не е останало. Дори и това което на пръв поглед изглеждаше невъзможно, а и неразумно стана - преди няколко месеца излезе играта Redline, която ако не се лъжа беше първия представител на новата порода First Person Shooter / Arcade Racer. И въпреки, че това заглавие не беше лошо, все пак не успя да накъдри който и да било от офиса. Веднъж положение основите, други фирми решиха да се възползват от все още неексплоатираната пазарна ниша. Вече разглеждахме амбициозния проект на тандема Digital Anvil - Microsoft, носещ звучното име Loose Cannon, а сега ще хвърлим едно око на още една игра, която иска да се намести редом до тежката артилерия на вездесъщия Бил Гейтс. Става дума за Project Overdrive на неизвестната руска фирма Vestiges в екип с известната руска фирма Buka Entertainment. Тъй като Redline се води малко или много първопроходник в този нов жанр, малко или много сравненията между всяко ново заглавие и тази игра ще са неизбежни. И тук веднага искам да направя първата съпоставка - за разлика от футуристичния свят на Redline, действието в РО ще се развива в наши дни, в нашето до болка познато ежедневие.

Но да почваме по същество. Както казах по-горе Project Overdrive е смесица между FPS ала Quake 1/2/3 и състезателна игра ала Пугачова, опаа, пардон ала Midtown Racer. Играчът е в ролята на бивш затворник, който току що е напуснал "светата обител" и сега е изправен пред действителността само с няколко долара, осигурени му от Чичо Сам. Както виждате, играта макар и да на руска фирма, пренася действието във Щатите, въпреки че вие ще видите от следващите редове, че сценария е някак си реално отражение на съвременната руска действителност. И така, вие сте сам, свободен и адски амбициозен. Следващата стъпка е логична - да се върнете там, откъдето сте дошли, а именно в мрачния свят на престъпността. Но там нещата доста са се променили откакто вие отидохте на "почивка". Нови лица водят шоуто, налагайки нови правила. Това прави леко невъзможно връщането ви в подземния свят - сега там сте никой. Остава само един начин - да започнете от нула и отново да си пробиете път до върховете. Осланяйки се на понатрупания през годините опит и на някои и други познати, които все още ви дължат услуги, вие се впускате в смъртоносна надпревара.



Задачата ви е Project Overdrive е да напреднете по йерархическата стълбица на престъпния свят, а в света на РО това може да стане по няколко начина. Евала на братушките, че са се сетили да предложат избор на играчите - това придава много повече дълбочина на едно заглавие. Значи имате два пътя, по които можете да тръгнете - или ще работите самостоятелно, като наемник, или ще се присъедините към някоя от вече оформените банди. В началото ще започнете с дребна задачки, вариращи от пренасяне на стока от едно място на друго до убийство на някоя неудобна личност. Постепенно ще преминавате към по-сложни и мащабни операции - охраняване на определени хора, обири на банки или елиминиране на водач на противникова групировка.

Момчетата от Vestiges са замислили да предоставят доста свобода в ръцете на играча. Ето ви едно примерче докъде приблизително ще се простира тази свобода на действията. Да речем имате задача да отидете до някакъв паркинг, откъдето да вземете стока и да я закарате в някакъв хотел. Тъй като мисиите обикновено ще са за време, да търчите дотам или д използвате градски транспорт не е много разумно. Ако имате достатъчно пари, може да си купите кола и с нея да свършите работата. Или пък просто да откраднете някоя, да доставите пратката и да я зарежете. Това последното изглежда най-логично (все пак сте престъпник). Само трябва да внимавате докато "придобива

производител: Vistage разпространител: Buka Entertainment излиза 3/4 на 2000 интернет: www.buka.com

те" новата собственост да не ви забележи някой, защото ченгетата ще дотърчат на секундата. Ако все пак това стане, можете да се опитате да им избягате, което не би трябвало да е много трудно в големия град. А може просто да ги застреляте и да продължите с изпълнението на задачата си. Всяка ваше действие ще води до определени последствия - положителни и отрицателни, така че ще трябва добре

да преценявате постъпките си. Изхода от всяка мисия ще определя както следващите ви задачи, така и положението ви в престъпния свят. С изключение на някои ключови мисии, всички останали ще се генерират от играта в зависимост от вашите действия и резултатите от тях.

Както споменах по-горе, екшъна ще става сред урбанистичен пейзаж, където вие няма да сте единствената жива душа. Коли ще се движат по улиците, пешеходци ще щъкат по тротоарите -както всеки нормален голям град, така и този ще бъде пълен с "живот". Обикновено тук на преден план излиза един малък проблем - в компютърните игри "пълен с живот" и "голям град" често водят до системни изисквания от порядъка на P2 400 и нагоре, много памет на видео картата и още повече на дъното. Да, но братушките казват друго - ако имате P2 300 ще можете да играете нормално, а ако имате P2 450 - нямате никакви грижи. Получавате гладка и детайлна графика,

която, вярно, не може да се сравнява с тази на Quake 3 или unreal Tournament, но пък е на равна нога с много други игри. Имайте предвид че тук говорим за огромни пространства, като за разлика от много други заглавия, в Project Overdrive в действителност ще можете, ако искате, да пребродите града от край до край. Според създателите от Vestige ако решите да стигнете пеша от единия край на града до другия, ще ви трябват 7 часа!

Както си му е редът в големия град ще се редуват райони с небостъргачи, офис-сгради, предградия с изрисувани стени и полуразрушени сгради, индустриални обекти и т.н. Въобще ще има огромно разнообразие в заобикалящия ви свят, така че да не ви доскучава докато се предвижвате от едно място към друго. На пейзажа ще можете да се наслаждавате в еднаква степен както от прозорците на колата, така и когато сте извън нея.

За да подсигурят потребностите на играта, пичовете от Vestiges са разработили доста впечатляващ engine. Самия замисъл изисква често преминаване от закрити към открити местности, което обикновено изисква доста зареждане. Руснаците и тук ни изненадват, като смело твърдят, че при тях това преминаване ще е безпроблемно, което значи без време за зареждане на новата местност. Това същото важи и при движението по града - всичко е едно огромно и динамично цяло. Интересен подход е избран за изобразяването на вътрешността на сградите. В зависимост от това в какъв район се намирате, при влизане в сграда, engine-а ще генерира необходимите обекти, който трябва да образуват интериора. Така например ако влезете в индустриален център очаквайте да видите машини, офис-помещения, работници и т.н, докато ако посетите бар ще бъдете посрещнати от любезна сервитьорка и халба студена бира.

За игри от рода на състезателните или FPS-тата е абсолютно задължително да имат солиден физичен модел, който реалистично да отчита поведението на обектите в игралния свят. Това в още по-голяма степен важи за комбинация от тези жанрове. Според братушките Project Overdrive ще пресъздава физичните закони с безпрецедентна точност, което например означава че в играта, както и в реалния свят, различните обекти могат да бъдат манипулирани по съответни начини - ламарините на колите могат да бъдат изкривени, стъклата се чупят, мебелировката може да бъде натрошена на парчета и запалена, хората могат да бъдат газени , осакатявани и т.н, и т.н.

Но това не е всичко! Програмистите обещават и изключителен изкуствен интелект на всички персонажи в играта. Хората няма да пресичат на червено, освен ако да речем не гонят вас. Пешеходците няма дои и да помислят да стъпят на пътното платно, ако видят че вие хвърчите насреща им с бясна

скорост. А ако пък стреляте, куките моментално ще долетят за да видят "к'во става тука бе, дамуебамамата". А ако вие сте все още с оръжие в ръка когато те пристигнат, е по-хубаво да сте готови да го използвате отново или пък да сте адски бързи. Иначе още двайсет години на топло и чакате да излезе втората част на играта.

Засега няма да ви разказвам за скелетната анимация, за всичките 3D ефекти, наблъскани в engine-а, за смяната на деня с нощта, за огромното разнообразие от превозни средства и оръжия, който можете да ползвате, за multiplayer опциите, за кланетата на сърби в Косово и т.н..

Знам, че всичко казано дотук звучи прекалено хубаво, за да е вярно, но времето ще покаже до колко Vestiges и Вика ще изпълнят със съдържание моите думи. Досега сме били свидетели на прекалено много игри, който обещават едва ли не място в Рая, а в крайна сметка налице е само парещата болка отзад.

SHADOW WATCH

автор: Chappy

Преди няколко дни, докато спокойно си сърфирах из Нет-а, с едно приятелче подхванахме спор на тема: Бъдещето на двуизмерните игри в края на сегашното и през

наближаващото трето хилядолетие. Приятелят ми защитаваше 3D тезата горещо, споменавайки неща за отмиране, технологична революция, милиарди полигони, скелети (или комай скелетни системи и анимации)... не помня още какво, защото тогава вече не го слушах. Бях вперил поглед в екрана, оглушал и ослепял за действителността. Ариите на приятеля ми останаха на стотици светлинни години зад мен.

Облегнах се назад в креслото си, усмихнах се многозначително на все още неприключилия с темата събеседник, което явно го озадачи, и му посочих Shadow Watch ("Сенчеста Стража"), най-новото заглавие на Red Storm Publishing. Бях открил това, с което да защитя тезата си, а именно, че прекрасният рисуван комикс и сръхкачествения геймплей могат да съжителстват заедно, при това в пълна хармония.

Благодарение на тази случка днес можем да ви представим една наистина интересна и оригинална игра, която ще посее зрънцето на носталгията в душите ви. Игра, която ще претендира да е интересна, забавна и предизвикателство към играча, свикнал на какво ли не. Е приятелю, на това тук обаче, едва ли ще си свикнал!

ГРАФИКАТА

Започнах с графиката, затова и ще продължа с нея. Веднага ще кажа, че тя дори и не се опитва да играе по правилата на съвременните комиксови серии, които са богати на цветове, детайли и движение, преувеличени форми на персонажите, сюрреализъм и прочие. Комиксовият стил на Shadow Watch ще е нещо напълно различно от гореописаното и ще представлява цялостна реминисценция (отзвук от чуждо творение) на рисуваните серии от началото на Века, примери за който са Супермен, Батман, Флаш Гордън, Човекът Паяк и други. Определено няма да откриете великолепния модернистичен стил на гении като Алекс Рос, Джо Медюра или Джо Мюлър (чиято творба е и плаката на Quake 3 Arena от брой 1/2000). Ще се срещнете с изчистени цветове, видими контури и много по-обикновени наглед необикновени супергерои, отколкото сме свикнали да ни предлагат в последно време. Според Ричард Кейс - главен дизайнер на Shadow Watch (художник и оцветител на комиксови серии от миналото - Doom Patrol, Sandman, Spiderman), романтичният комиксов стил на рисуване от началото на Века заложен в играта, не е никакво рисковано действие, а напълно положителна насока. Брифингите ще са изцяло във вид на комикс, героите ще разговарят с добре познатите ни "балони", а игровата среда перфектно ще отговаря на стила на персонажите.

Шефовете на Red Storm не само не правят опити да ограничат ретро-дизайнера на комикси, но и го насърчават да се отдаде напълно на магията на старите рисувани серии при изработката на играта. С надеждата, че оригиналният външен стил ще я издигне над 3D-рендираните тактически игри.

И с право! Именно комиксът, рисуваната графика, носталгичният опростен стил - ето това ме шокира, грабна ме и ме накара да обърна внимание на Shadow Watch. Вярвам, че това ще се случи не само с рецензентите, а и с потребителите, разделяйки ги с 50 долара най-малкото за това да видят какво всъщност има вътре - и няма да сбъркат! Любопитството им ще бъде възнаградено добре - с една блестяща тактическа игра. Но нека видим първо що за игра е, а после отсъдим - има ли тактика там някъде или не...

ИГРАТА

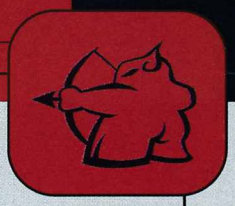
Shadow Watch е походова тактическа игра!

Историята ѝ се развива 7 години напред в бъдещето, когато мащабен проект за строеж на международна космическа станция се е провалил наскоро с гръм и трясък. Корпорацията - огромна мултинационална компания - продължава да работи по този проект. Но някой иска да я провали. Отново! Тъкмо тук е и вашата роля - като член на екипа за сигурност вие ще се опитате да премахнете саботажите. Сещате ли се, какво ви очаква?

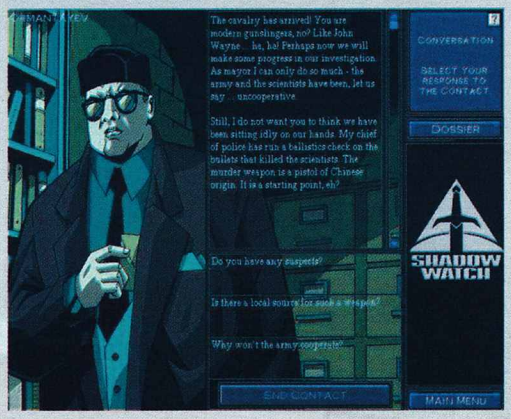
Играта залага на всичко това, което играчите на тактически походови игри са харесали в заглавия като X-COM и Jagged Alliance 2, обогатявайки го тонове ролева игра. Действието ще се развива в три части, съответно в Рио Де Жанейро, Хонг Конг и - е това вече ме удари здраво в земята! - Байконур! Най-сетне някой ще направи една политически коректна игра, която да не превръща руснаците в потенциални врагове по рождение, а техните космодруми - в запустели гробища за радиоактивни отпадъци!

Доброто хрумване тук е, че трите кампании ще са напълно случайно генерирани, в това число отделните

производител и разпространител: Red Storm Publishing излиза: април 2000 интернет: www.redstorm.com



мисии и дори NPC-тата! Не само това ами и стартовата ви позиция ще зависи от Фортуната! Сами няма да знаете при започването, в коя кампания ще бъдете захвърлени най-напред и с кои мисии ще ви се наложи да се справяте



първо. Явно е, че целта на фирмата е да направи игра, която да се превърне за тактическите походови игри в това, което е Fallout за ролевите игри - свобода, разнообразие и невероятна преиграма стойност!

Мисиите ще притежават качеството "разнообразие" в изобилие. Очакват ви много разговори с NPC-та (полицаи, съдържатели на барове, богати персони с чисти дрехи, но мръсни ръце, войници и много други, дори свещеници), от които вашите герои ще получават по някоя нова мисия, отвеждаща ги, на свой ред, до следващите персонажи, които твърдо вярват, че нямате никаква работа и имат свои-собствени хрумвания относно организацията на свободното ви време и... ви нагърбват с поредната тяхна си задача, която ще ви отведе до поредното NPC в играта, което... Така до припадък. Попаднали в този затворен цикъл, който - на пръв поглед - като че ли нямат никаква връзка със задачата ви да спасите от провал един грандиозен космически проект, ще преминете през много битки и препятствия. Срутване на сгради или опазването им, спасяване на заложници или отвличане на такива, незаконна (!?!) дейност - от обикновени кражби до солидни обири, както и битки с най-разнообразни противници - това са само малка част от нещата, които ще се наложи да вършите.

Картите на мисиите ще са малки, лесни за проучване и няма да ужасяват с размери и тягостна атмосфера като тези в последвалите продължения на X-COM. Дори ще са много приятни за посещение - нощни клубове, ресторанти, мрачни лаборатории, отдавна запустели квартири не много приятни за постоянно пребиваване квартали и прочие. Във всяка от мисиите ще можете да използвате от три (за по-малките "ударчета") до шест (за по-сложните мисии) комикс-боеца в походов тактически стил.

Тези шест персонажа ще имат своите специфични умения (които ще подобряват по време на игра), а също така и недостатъци. Подобно на Fallout, всяко тяхно действие ще се оценява с action points (точки "действие" - кой колко може да действа на даден ход), като разликата между отделните герои в нивото на този показател е осезателна.

Ето ги и самите тях:

Стрелецът - Водач на групата. С много висок морал и много action points. Картечницата му със заглушител казва всичко, което той иска да чуят враговете му.

Мечокът - Едно от ония едри "момчета", чиято пушка и чиято атака тип "берсеркер" може да ви накара да си го запазите единствено за бой и заплашване на NPC-та с по-слаби сърца.

Лили - С отлични умения в ръкопашния

бой. Добър шпионин, към бойните си умения прибавя и пистолет със заглушител.

Генадий - Интелигентна личност, специализирала се в техническата част - сканиране на сгради за потенциални противници, залагане на подслушвателни устройства и прочие далавери.

Мая - Добър снайперист с точно око и още по-точни знания по медицина.

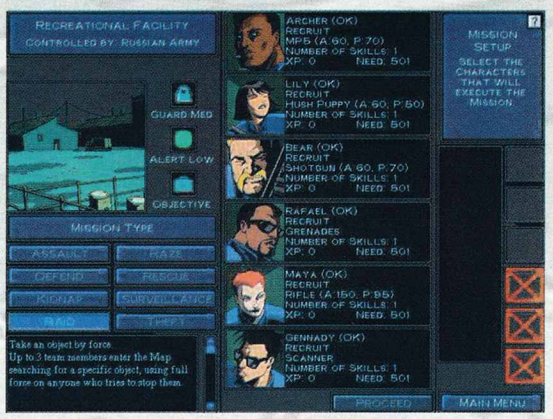
Рафаел - Не е художник, нито костенурка-нинджа, но се справя добре с гранатите, били те бойни, газови, приспивателни и прочие. Малко врати могат да му се опрат.

Развитието на тези шест персонажа ще следва напълно стила и духа на ролевите игри. Трупайки опит, те ще вдигат нива. За всяко ниво, освен action points, ще получавате и по една точка, която да разпределите сред уменията на героите си - общо девет на брой. Въпросните умения са изградени много интересно във вид на разклонено дърво, така че не можете да имате повече точки по да-

дено умение, ако това над (или по-скоро под) него в йерархията няма повече или точно толкова. В дадени моменти от играта някои персонажи могат да придобият и нови умения, заемащи полагащото им се място в съответната дървовидна структура. Може би ще си помислите, че Red Storm спокойно можеха да си направят една прекрасна ролева игра и щяха да бъдат наистина възхвалявани за това, ако просто на гениалните момчета от тази фирма не им се искаше и още нещо, а именно

ТАКТИКАТА

А сега нека затворим очи и забравим за всичко ролево, случайно генерирано и прочие, което изчетохте дотук, и се оставим тактическата част да ни понесе по своите приятни, хладки, спокойни води. Геймплеят, както е замислен, ще напомня олекотена версия на X-COM и Jagged Alliance 2 - двата



крайпътни камъка в жанра. Подобно по скоро на X-COM обаче, всяко бягане,

стреляне, клякане, лекуване, защита от стрелба и прочие действия ще струва action points. Но за обмисляне на действията си и изготвяне на стратегия ще имате достатъчно време, през което никой няма да ви притеснява. Тук е мястото да спомена и за някои от специалните умрения - Лили ще може да нанася удар с голи ръце срещу само една (1) точка "действие", а Мая ще лекува на същата уникална цена. Ще има и други трикчета, плачещи да бъдат открити по време на игра. Това си е направо "живот на аванта" и ако се възползвате умело от тези умения, животът на Сенчестата Стража ще ви се стори песен.

В повечето мисии целта ви ще е да убивате - по чисто Fallout-ски начин - с процент на успеваемост на атаката. Влияние ще оказват разстоянието, положението на противника, а и това на стрелящия ви персонаж и др. Ще има умения, които - при правилно развитие - ще вдигат този процент до приятни за играча равнища.

И сега изненадата - в Shadow Watch няма жизнени точки. Те са заменени от 4 физиологични степени на здраве и увреденост: здрав, леко поодран - оттук-оттам, ранен, почти мъртъв. Поне според мен това е много ценно нововъведение. Означава край на сухата математика. Изстрел с картечница ще може да рани и убие. Удар с ръка ще може да понасини някого или да го рани, а базуката, хммм.... едва ли има какво да се каже за нейния ефект при точен удар. Като добавим и факта, че във всяко едно състояние след първото, персонажът или неговият противник има занижени стойности за някои умения и съответно полумъртъв противник с точно 1 точка "живот", който сее точно смърт наоколо, няма да срещнете.

Със сериозен принос към играта ще бъде и моралът. Стресът, ужасът, страхът от внезапна смърт - всичко това вкочанява крайниците, свива сърцето, а стомахът се опитва да върне оскъдната закуска, която сте му поднесли преди около час. Това ще се отнася за героите от Shadow Watch, разбира се, но Red Storm здраво са заложили да наподобят реалния живот в това отношение, пък бил той и в комиксова опаковка.

"Преморализацията" ;-), от друга страна пък, ще води до комични резултати, при които персонажите получават повече точки "действие" от обикновено за няколко хода, но след това ги очаква истинска преумора до края на битката.

Е, как е, потекоха ли поредните лиги? Треперят ли ви ръцете? Мечтаете ли да се докоснете до отряда на Стрелеца и ако не спасите оная проклета космическа станция, поне да се позабавлявате истински?

Е, успокойте се, защото следват

НЕДОСТАТЪЦИТЕ

Първо, играта, по моя лична преценка, ще е бавна. Доста бавна. Очертава се битките да траят продължително време, и ако бяха само те, щяхме да говорим за 100-150 часа игрово време. Но тук имаме ролеви елемент, движение из картата, разговори с NPC-та... ще се наложи да умножим тези часове няколко пъти.

Второ, графиката е доста претрупана - с всичките стотици предмети, цялата прозрачност на стени и обекти на екрана, зад които ще се намират вашите питомци и т.н. В един момент ще получите главоболие. Поради ретро-комикс стила, цветовата гама, която изгражда игровия свят и всеки един обект в него, е доста ограничена, а обекти като стени, врати и прозорци направо се сливат в едно, чрез преливане именно на тази ограничена цветова гама. Да не говорим за огромното разнообразие от обекти, припокриващи се един други - понякога ще е нужно да спрете действието и да огледате всеки пиксел на екрана част от какво представлява. Един от малкото недостатъци на графичния стил на играта обаче е и същевременно предимство за играча. Обектите, които вашите персонажи могат да вземат и използват, са обвити в задължителния комиксов черен контур, което ако не ги прави много приятни за наблюдаване, то поне откриването им е едно от най-лесните неща в играта!

ФИНАЛНИ СЛОВА

Като за финал на тази статия ще спомена, че феновете на Fallout ще станат фенове на Shadow Watch главно заради подобните битки и засилената ролева част с прекрасните генератори, а за феновете на X-COM е просто безсмислено да споменавам колко щастливи ще останат. Колкото до тези, които предпочитат Jagged Alliance 2... това е друга работа, тях ги чака много скоро нов add-on, но и те биха могли да се потопят в света на Сенчестата Стража. Тактиката в битките ще бъде Великолепна - нито трудна, нито лесна, и ще носи истинско удоволствие. Намерена е златната среда, от която мнозина се нуждаеха, дори и тези, които по принцип не играят такива игри именно от страха да не загубят (като мен самия).

Да не говорим за ролевите елементи, които би трябвало да надминават Fallout. Е, Fallout можеше да се изиграва и по десет пъти заради великолепния си игрови потенциал, а Shadow Watch отгоре на всичко ще се генерира всеки път на нова сметка. Кое според вас е за предпочитане?

Преценките ще оставя на вас, но ако обичате комиксите, при това старите комикси, ако искате да се потопите в една брилянтна игра, избрала този графичен стил за своя визия бих ви препоръчал да се заинтересувате от Shadow Watch, когато играта излезе през April 2000.

автор: CHAPPY

THE NEED for SPPED 5

Porsche Unleashed

Доскоро Electronic Arts все по-често навестяваха сънищата ми, превръщайки ги в кошмари. Колкото по-близка ставаше премиерата на NFS 5, толкова по-силно тревогата се вкопчваше в душата ми. Защо ли? Ами защото трудно се пишат смислени статии за подобни игри, защото е адски мъчно да кажеш нещо ново и по-различно от беглото сравнение със старите версии. Не, не че мразя ЕА, но ненавиждам пословичната им "нужда от скорост", стремежът час по-скоро да се изстреля на пазара поредното заглавие. И преди още феновете да се насладят на последното, ЕА вече им пробутва следващото, а после и следващото, и всичко това само с една-едничка цел - да се изстиска от потребителя всеки долар, който може да бъде изстискан. С носталгия си спомням времената когато бедните рецензенти като мен не се чудеха как да кажат за дадена игра повече от това, което тя има да предложи - времената, когато игрите на ЕА - били те футболни, баскетболни симулации или ралита - не бяха клишета, имаха свое собствено лице и индивидуалност, и най-важното - не излизаха по 2-3 на година!

Ако сте обърнали внимание, започнах статията в минало време. Защо ще разберете в следващите редове. Прочетете ги и ще осъзнаете, че скоро ви очаква среща с, ни повече, ни по-малко, от най-добрия автомобилен симулатор правен досега.

И така скъпи приятели и почитатели на емоциите от високите скорости, задава се Need For Speed: Porsche Unleashed! Както указва и заглавието това е игра на ЕА и Porsche за автомобилите "Порше" и това, което те могат да натворят на най-различни писти.

Тоест, волно ще управлявате всяко автомобилно чудо, излязло от конвейера на германския автомобилен завод от далечната 1948 до най-новите модели, дефилирали през миналата, дори и тази година по специализираните изложения - или общо казано ще можете да избирате между цели 80 (!!!) различни автомобила - това ще е най-богатият набор от автомобили, предлаган от което и да е рали-заглавие. Ще се поклащате в модел "Роудстър 356", та чак до скоростните 959 и 911 GT3, забранени в Северна Америка. Ще бъде включена дори и серията автомобили Le Mans.

Логично изниква въпросът: след като така или иначе ще се състезаваме само с Порше, доколко ще се чувстваме като в Порше? С цел максимален реализъм дизайнерите на ЕА са прекарали няколко месеца в централата на автомобилния концерн в Щутгарт, фирмения музей и пистата Нурбургинг, където се изпитват новите модели десетилетия наред. ЕА дори получават достъп до схеми, данни и спецификации за модели, които се появиха премиерно едва предния месец (Януари '2000), при това, специално за новия модел "996 Турбо", близо осем месеца преди официалната му премиера. ЕА разполагат с данните, които са им нобходими, за да го предложат в тази игра!!! Този път геймърите определено ще изпреварят баровците и далеч преди тях ще се качат, макар и виртуално, в бъдещето "бебче" на Порше. А това, във вид на лиценз, вече е твърде скъпо, за да бъде пропиляно за едно посредствено продължение, и NFS5, като че ли, няма да е такова! Създателите обещават нивото на реализъм да е потресаващо. Новият графичен енджин на играта не само ще предлага четири степени на физическо взаимодействие, но и ще позволява всяка гума на автомобила ви да има различен поведенчески модел, в зависимост от скоростта и положението, което заема, и повърхността, на която се намира.

Освен това, благодарение на него, всеки автомобил ще бъде изобразен на екрана с повече от 7000 полигона, гумите вече ще се въртят, а няма да представляват посредствени "спрайтове". Но за това ще стане дума по-нататък в статията, важният извод сега, е, че в новото заглавие на NFS думичката реализъм ще се изписва с главно "Р".

Нека се вгледаме в режимите, които играта ще ни предложи. Те са три: Quick Races (Бързи Състезания), Factory Driver (Фирмен тестови шо-

производител и разпространител: ЕА излиза: април 2000 интернет: www.ea.com

на "Порше").

Quick Races е най-семпъл - каране презглава по всякакви писти с всякакви коли, все "Порше", докато финишираме. Единственото разнообразяване на този "постничък" Геймплей предлага възможността да избирате някои от условията в състезанието - като например това завършилият последен да се елиминира от следващите надпреварви и т.н.

Factory Driver. В режим на тестващ шофьор, ще изпитвате колите на концерна в нещо като малки мисии, напомняйки ни отчасти началния тест на подмолния шофьор от Driver. Например слаломи, ограничения във времето и наказания за всяка немарливост от типа "огъване на каросерията след сблъсък с хуманоиден обект, тип "журналист".

В някои от най-интересните мисии ще се наложи да защитавате честта на Порше пред жадните погледи на журналистите и присвятващите светкавици на фотоапаратите, промоцирайки най-новия модел на фамозната автомобилна компания. Ще трябва да се покажете истински виртуози, да се превъплатите в кожата и ежедневието на един от тези скъпоплатени щастливци, които получават невероятно много пари (наблягам на думичките "невероятно" и "много") за витозните си изпълнения зад волана, карат супер коли на аванта (мечтали ли сте за свой спортен модел "Порше 911 Турбо" с номер, на който са изписани инициалите ви... елате и си го заслужете!), а сигурно и с някоя готина руса мадама-фотомодел в нея. - тестовите шофьори. За вас не знам, но си мисля, че това ще е моят трънлив път към богатството и славата...

Porsche Evolution. В този режим ще ви бъде даден редкия шанс да преживеете дългогодишната история на "Порше". Започвайки с първия модел през 1948-ма година, вие си закупувате коли (все от един и същ производител, познайте кой!) и заплащате входни такси за участие в най-различни състезания, които можете да спечелите и ако успеете капиталите ви ще нарастват. С времето (хронологически достоверно) ще се появяват новите модели Порше. При наличие на достатъчен брой зелени хартийки ще можете да си закупите всеки нов автомобилен шедьовър излязъл от производствените халета в Щутгард, при това на истинската им цена. Да не говорим, че ще можете и да поръчвате различни части с цел да поправите, усъвършенствате или подобрите състезателния си "кон". А те ще са над 700 (!!!) броя. Практически целият фабричен каталог на "Порше" ще е във вашите ръце и не само, за да го разглеждате, но и за да го използвате по предназначение.

Колкото до старите ви автомобили, ако не ги продадете щом закупите нови, те няма просто да изчезват, а мирно и тихо ще трупат прах в гаража ви, като след време ще се превръщат в колекционерски предмети с неизменно нарастваща цена. Така че след десетки..., не, стотици..., пак не - след десетки стотици (т.е. хиляди) часове игра, ако имате необходимия хъс, възможности и търпение, ще сте виртуален пилот-легенда, при това милиардер, достигнал дълбока старост, чийто гараж е изпълнен с антики, но какви антики само - метал и гума, навяващи спомени за славни времена, храброст и непрекъснат риск за живота, победи и крах, борба за десетата от секундата...

За вас не знам, но това, за което ви говорих до този момент, е милиони пъти по-ценно от което и да е подобрение в графиката, в звука, в който и да е бил мултимедиен маникюр. Както сами можахте да се убедите, игровият потенциал на заглавието ще ви гарантира много, ама много време, прекарано зад волана - в мисии пред публика, битка за първото място в различни състезания на множество писти - и най-вече - очакването в съответното меню да се появи

някоя нова част или, дай Боже, нов автомобил. А какво да кажем за невероятното разнообразие сред тях - истинска прелест, която ще прилепи към екрана всички любители на ралитата!

Графиката на играта пък е другата изненада, която ЕА ни поднасят. Нов енджин, при това не преработен, а започнат от самото начало - такова нещо от Electronic Arts не бях очаквал! Похвално! Много работа, както вече споменах, е хвърлена в насока подобрение на реализма и визуалната представа. Играта, поне на предоставените ни картинки, изглежда невероятно! Щетите не само ще се отразяват на външния вид на колата, но ще въздействат и на поведението й върху трасето. Отново имаме приемлив избор на камери, които ще разкриват прелестите на автомобилите пред нас. Нивото на детайлите ще ви изненада - вратите ще могат да бъдат отваряни и затваряни, багажника също (дори да се откачат и падат след определе-

но ниво повреда на автомобила), а състоянието на спойлерите ще оказва влияние на поведението на колата... За броя на полигоните вече казах. Найхубавото е това, че нереалния металически проблясък, който съпътстваше броните на автомобилите в предишните заглавия ще бъде премахнат. Камерата във First Person ще реагира адекватно на сътресенията по пътя - реализмът е доведен до съвършенство. Дори ще можете да видите ръцете си (не тези които масирано скапват стрелките на клавиатурата) как въртят волана и превключват скорос-

тите.
Ами красотите навън? ЕА най-сетне ще заповядат на (почти) всички спрайтове да напуснат игровото пространство! Почти пълна триизмерност, при това на ниво, конкурираща най-новите триизмерни екшъни. И само оставете колата да поспре някъде и погледнете нагоре - не към тавана, а към небето... NFS5 ще има динамично небе с триизмерни облаци. Виждали сте как това става в Quake 3, нали? Е, и тук ще е същото или поне от ЕА искат да им повярваме. Но се обещава и невероятна динамичност - подплашени ята от птици, вятър, който клати дърветата, насрещно движение, прибягващи пешеходци...

Стигнахме и до трасетата, а те ще са също тъй променени, че може въобще да се объркате, когато играта излезе - "та аз Need For Speed ли играя"? И така, довиждане, затворени писти! Новите ще са много, ама мнооого отворени, с начало и край. Първоначално ще са девет на брой, а ако ги минете успешно, после ще се появят и още. Истинските състезания ще са на открита територия, по различни пътища, с ченгета (къде без тях!!!) и насрещно движение по платното. Обърнато е голямо внимание на алтернативните пътища. Например в едно от състезанията можете да се пробвате по задръстените германски магистрали (където ограничение на скоростта няма) или градското движение (където такова обаче има, както има и ченгета). В друго трасе на крайморски терен ще ви се предложи възможността да си карате спокойно по основния път или напряко по запустелите докове, където пътеките криволичат, а скорости се вдигат трудно. С две думи - няма да има безкрайна свобода на действие, но ще има истинско разнообразие между алтернативните пътища, които можете да изберете!

Коренно различното в NFS: Porsche Unleashed е изхвърлянето на split-screen режима, т.е. на играта за двама на една машина. Това може да не се хареса на мнозина, но отбелязвам, че изобразяването на два автомобила "Порше", всеки един със своите динамично променливи 7,000 полигона, и два великолепни (макар и идентични) свята, при това на една машина, е крайно непосилно за хардуера на огромна част от играчите! Може би това е жертвата, която ЕА трябваше да сторят, за да не ни поставят пред свършен факт - "ъпгрейдвай или само чети статии в Gamer's Workshop"!

Но затова пък играта блести по отношение игра по Интернет. Като своеобразно тамагочи ще можете да си отгледате пилот в режима "Porsche Evolution" и да се изправите срещу осем други противника в Мрежата. Освен това се очаква да можете да вкарате своя снимка и да я добавите към пилота, като докато играете в мрежа, на екрана ще се вижда ухилената физиономия на този, който води в състезанието. Нещо неприятно, ако тази снимка не е именно твоята. В мултиплеъра ще може да поемете ролята и на ченгета (Взели са си ЕА поука от Test Drive 6, виждам ааазз...) и да пречите на останалите играчи да достигнат финала първи (или въобще!).

В крайна сметка е адски трудно да се каже дали Porsche Unleashed! е всъщност NFS5, след като ЕА обяви Motor City за неофициално издание, а мнозина дълго време отричаха четворката като номерация и на High Stakes. Което явно няма никакво значение, но вече и на номерацията не може да се вярва, поне за хронологично сравнение. Макар High Stakes да бе малка крачка напред в екшън посоката и просто леко допълнение към славата на NFS3 (с добавката на кариерата и щетите, които колите могат да поемат), то NFS5 ще направи глобален завой и ще ни върне назад към оригиналния NFS, към симулацията - нещата ще са много по-реалистични, а прекалената динамика и дивите скорости явно ще останат на заден план. Разочарование за мнозина, но и изненада за мен самия, при това приятна! Явно някой в ЕА се е пробудил от състоянието на дългогодишен делириум и е осмислил бъдещето на известната поредица.

И всички ние, любителите на автомобилни симулации, сме му благодарни за това! Need For Speed: Porsche Unleashed! се очаква да е най-добрата рали-симуация за първата половина на новата година, а защо не и за цялата такава! Играта изглежда идеална по всички показатели и дори това, което се говори за графиката и звука да не се окаже напълно вярно, то игровия потенциал е достатъчно основание NFS5 да получи короната, поне временно. Докато дойде NFS6.

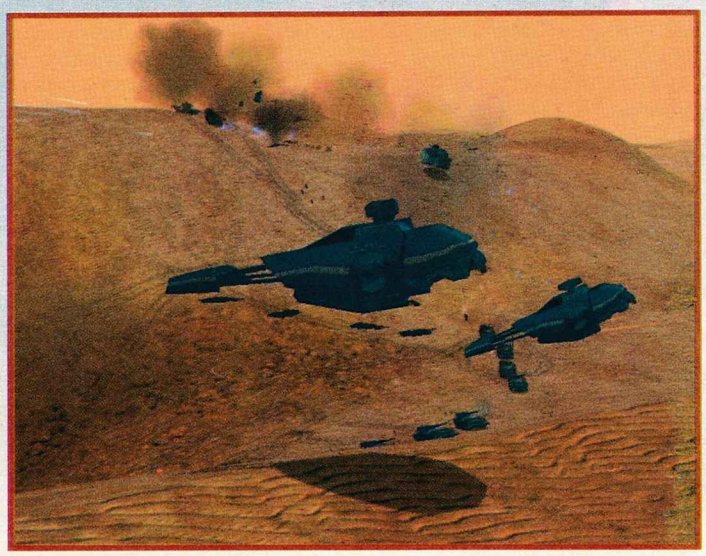
В заключение ми се иска да изрека и молитвата си: дано този път ЕА ни оставят спокойно да доиграем Porsche Unleashed! Иначе появата на BMW Unleashed, Mercedes Unleashed, Lada Unleashed, Trabant Unleashed и други подобни заглавия, без добра подсигурока във вид на кутия аспирин и наистина добро заплащане, би хвърлило всеки рецензент в тиха лудост.

GROUND CONTROL

автор: WHISPER

Години най-уважаваната от мен компания за компютърни игри беше Sierra. След това започнаха реорганизациите, промените, разцепването. В крайна сметка едно от най-славните имена в игралната индустрия постепенно се превърна в посмешище с недомислените си постъпки и излизащите с негова щампа престъпно глупави игри. Времената се промениха, много нови разработчици излязоха на пазара и аз бях тотално отписал Sierra от списъка на "можещите" фирми. И тогава изведнъж стана чудото - "старата госпожа" навлезе в мини-Ренесанс! За добро или за лошо, възхода на Sierra вече се свързва не толкова с производството, колкото с разпространението на качествени заглавия. Благодарение на мъдри управленски решения, беше дадено рамо на млади фирми като Valve Software, Relic Entertainment, Troika Games, Massive Entertainment и други. Първите две вече показаха какво могат - Half-Life се превърна в легенда, а Homeworld положи основите на новото поколение стратегии. На следващите страници ще видите какво може да очакваме от друг от новобранците - шведската фирма Massive Entertainment, а в следващия брой ще хвърлим едно око и на първата игра на Tim Cain, създателя на Fallout и сегашен шеф на перспективния разработчик Troika Games.

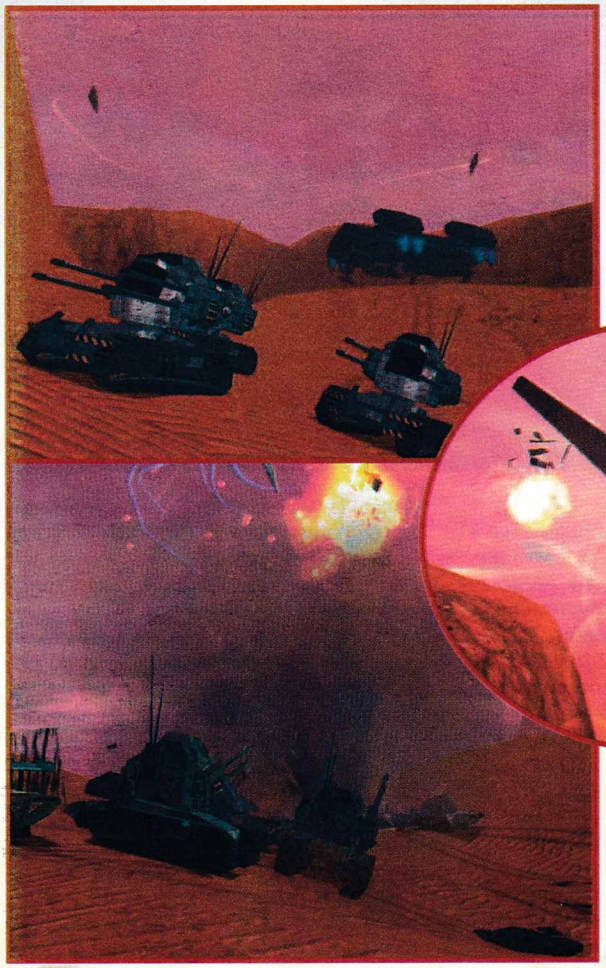
Бързо се пренасяме в бъдещето. Годината е 2419. Населението на планетата вече не е разделено от държавни граници. Вместо това човечеството се е отделило на два лагера - от едната страна са привържениците на мегакорпорацията (аман вече!) Crayven, а от друга последователите на религиозната секта Order of the New Dawn. Природните ресурси на Земята са пред тотално изчерпване и тя постепенно започва да се превръща в безполезна скала, обикаляща около слънцето. И двете страни знаят, че този който пръв намери нов източник на ресурси ще има предимство пред конкурента си. Вследствие на това и двете изпращат изследователски сонди, които почти едновременно достигат до далечната планета Krig 7B, която е с атмосфера и минерален състав, идентични с тези на Земята. Моментално са сформирани колонизиращи отряди, на които е поставена една единствена задача - осигуряване на тотален контрол върху планетата.



Някъде на това място идва ред на играчът (Вие) да поеме нещата в свои ръце. По Ваш избор влизате в ролята на Сара Паркър, майор на служба в Crayven Industries, или пък се превъплъщавате в Джаред Фрост, дякон в сектата Order of the New Dawn.

Всяка една от двете кампании ще се състои от по 15 мисии, като задачите и целите, които ще трябва да изпълнявате ще бъдат много и различни. В едно интервю преди няколко месеца президентът на Massive г-н Martin Walfisz заяви, че за всяка една от страните ще има по минимум 15 различни единици, но оттогава май бройката се е увеличила. Като започнем от пехотинците и минем през ховър-байковете и тежките танкове, и достигнем до футуристични летящи машини, разнообразието във войските изглежда доста голямо. Всяка една единица ще има по няколко специални слота, в които ще могат да се монтират различни оръжия или устройства с цел пригаждане на армията към нуждите ви. Така например ще можете на някои от пехотинците да дадете гаубици за засилване на огневата им мощ, на част от танковете да монтирате екраниращи генератори, които да ги скриват от вражеските погледи и т.н. Както се досещате обаче, нещата не са толкова прости колкото изглеждат - добавянето на по-добро въоръжение ще увеличава обхвата и мощта на атаката, но ще намали скоростта на движение и вероятно бронята. От друга страна ако изберете по-бърз и силен двигател ще осигурите на дадена единица по-добра маневреност и по-висока скорост на придвижване по терена, но за сметка на огневата мощ и защитната обвивка. И това не е всичко! Някои (или всички) ваши войски ще имат по една или повече специални атаки с ограничени амуниции, които ще бъдат различни за различните класове войски. Както стана модерно напоследък, ще пренасяте оцелелите единици от една мисия в друга, като с течение на времето те ще трупат опит и ще стават по-точни и по-бързи. Правилното екипиране и подбиране на армията ви ще е от ключово значение за крайния резултат от мисиите. Ако например трябва да направите десант в бластиста местност, бъгитата и пехотинците ще бъдат доста неефективни и тромави, докато ховърите няма да имат никакви проблеми. Както си му е редът, дизайнерите са се сетили да включат компю-

производител: Massive Entertainment; разпространител: Sierra Studios; излиза: януари 2000; интернет: www.sierra.com



търен асистент, който да ви помага в избора на екипировка и войска.
За да придадат повече индивидуалност на единиците, момчетата от Massive са предвидили за всеки клас доста на брой разнообразни отговори и реплики. Макар и много фирми да не го осъзнават, този наглед дребен елемент на gameplay-я има огромно значение за цялостното удоволствие от играта. Едва ли има някой играч, на който не му е писнало да чува "affirmative" или "moving out" в продължение на часове/дни/седмици/месеци/години! Шведските дизайнери дори са решили да отидат една крачка по-напред - те смятат да добавят специален AI скрипт, който да контролира т.нар. "situational feedback." На прост български това означава, че единиците ви ако изпаднат в някоя от предварително зададените от програмистите ситуации, ще се обръщат със съвет или мнение към вас! Така например ако попаднат под силен вражески обстрел, вашите пехотинци ще се разкрещят за подкрепления или ще ви помолят за заповед за отстъпление.
За разлика от повечето от познатите ни стратегии в реално време, в Ground Control няма ресурси. Създателите на играта са искали да пресъздадат максимално реалистично едно виртуално бойно поле. Както отбелязва г-н Walfisz по време на истинска битка никой няма време да строи сгради, да отваря рафинерии за набавяне на ресурси и т.н.- просто разполагаш армиите си и се впускаш в битката. Единствени структури в Ground Control ще бъдат радарните кули, както и няколко защитни и противовъздушни установки.
Тъй като основната цел на играта е създаването на предпоставки за мащабни и интензивни сражения, особено внимание е обърнато на интерфейса и контрола на камерата. Подобно на Homeworld, основната цел на пичовете от Massive е ръководите всички действия само чрез мишката. Това важи за управлението на войските ви, екипирането им, разполагането им на бойното поле в различни формации, в това число движението и позиционирането на камерата.
Нека фактът, че интерфейсът ще бъде максимално опростен не ви подвежда относно "дълбочината" на стратегическия елемент в Ground Control. Играта има амбициите да бъде една от най-тактически ориентираните заглавия, излизали досега. За тази цел ще бъдат въведени някои новости в gameplay-я, като например присъствието на бойното поле на Command APC (Armored Personnel Carrier - транспортна единица). Това е нещо като подвижен команден щаб, във който се намирате вие (играчът), представени от Сара Паркър или Джаред Фрост в зависимост от страната на която играете. Тази единица ще играе изключително ключова роля в играта. Освен че може да прекарва пехотинци през полесраженията, има идея ранените пешаци да могат да се лекуват докато са на борда на APC-то. Ако загубите командната единица по време на игра, започвате мисията отначало.
Друга съществена новост в играта е въвеждането на "friendly fire". Това ще доведе до съвсем нов начин на игра, поради специфичността на този нов елемент. Ако досега можеше спокойно да хвърляте единиците си на пътя на изстрелите на вашите поддържащи сили, то в Ground Control това може да ви струва много, да не кажа всичко. Ако в разгара на битката пехотинците ви минат пред оръдията на приятелски танкове, не трябва да се чудите ако видите части от пешаците да хвърчат из бойното поле. Вашите войски ще бъдат достатъчно интелигентни, за да не стрелят по приятелски единици по собствено хрумване, но не трябва да разчитате на това по време на ожесточени сражения.
Не на последно място сред нововъведенията трябва да спомена липсата на "fog of war". Въпреки че всеки почитател на стратегиите е свикнал до степен на безразличие с "мъглата", шведите са решили че е време и този аспект да отстъпи място на по-реалистично решение. В случая това е т.нар. "line of sight". Как да разбираме това? Ами много просто - ще виждате противниковите единици само тогава, когато са в зрителния ви обхват. Това значи, че можете да обходите цялата карта, но няма да откриете врага, докато той не попадне в зрителното ви поле. Същото условие ще важи и за управляваните от компютъра войски - докато изкуствения интелект не отчете вражеска единица във

Видимия обсега на някоя от единиците си, той няма да знае къде се намирате вие. Този нов аспект на gameplay-я би трябвало да доведе до съвсем нов подход при изпълнението на мисиите - вече потайността в действителност ще играе огромна роля. Благодарение на изключителния engine, разработен от шведските програмисти, дори такава "дреболия"като сянката на някоя ваша въздушна единица може да разкрие местоположението ви, ако противникът ви е достатъчно наблюдателен. А предполагам се досещате какво става след това.

Както сами ще видите от снимките на тези страници, в графично отношение играта изглежда меко казано впечатляващо. Когато за първи път се сблъсках с това заглавие, в главата ми съвсем неволно се зароди аналогия със Homeworld. В последствие се оказа, че общите неща между двете игри са много повече, отколкото можех да предполагам.

Бойните действия ще се развиват в условията на изключително разнообразна околна среда. Заснежени арктически региони, степи, напукани вулканични местности, планински неравни терени, тропически гори и два вида пустини ще подлагат на изпитание тактическите ви умения на главнокомандващ. Всеки един обект от заобикалящия ви свят ще е изцяло 3D моделиран и изключително детайлен. Поради естеството на различните терени ще има области, които ще бъдат непроходими за вашите и вражеските войски. От друга страна ще има и стратегически местности, които ще осигуряват огромно тактическо преимущество на разположените върху тях армии. Както си му е редът намиращите се на възвишение единици ще имат преимущество над пъплещите по склона противници. Спирам дотук с техническата част. Повече подробности ще има след като тестваме играта.

Както си му е редът в една съвременна стратегия, и в Ground Control е отредено подобаващо място на играта в мрежа. Предвижда се поддръжка на до 8 човека при игра в мрежа или по Интернет. Освен стандартния deathmatch, още няколко режима на multiplayer са замислени. Единия от тях е класическия capture-the-flag, както и т.нар. Flag-Zone, който по същество прилича много на Dominion от Unreal Tournament - имате даден брой местности, върху който е разположен флаг, като целта е да се завземат и опазят по-голяма част от териториите за определено време. Засега няма информация за възможност за кооперативна игра, но предполагам че до излизането на GC и тази много популярна опция ще бъде включена.

С нетърпение ще очакваме премиерата на това многообещаващо заглавие от каталога на Sierra.

автор: GROOVE

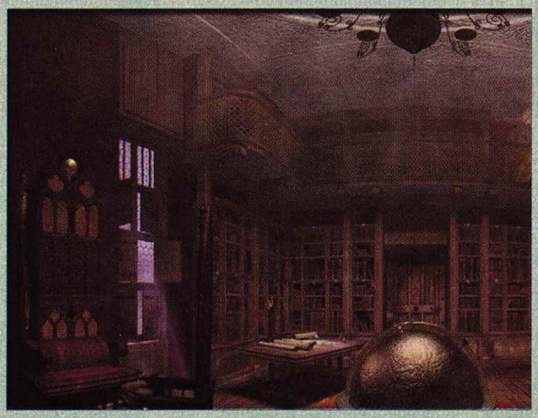
производител и разпространител: **Canal+ & France Telecom**

DRACULA RESURRECTION

Pentium 233, 32MB RAM, 4MB Video Card

Като за начало на статията, ще изкопирам безрамно Snake и ще ви задам едно въпросче без награден фонд (колегата изяде "Кума Лиса"-та, така че не се оплаквайте). "Какво е общото между Франсис Форд Копола и Франс Телеком? Някой спомена ли Варна? Не? А точно това е един от верните отговори. Защото във филма "Дракула" на известния режисьор главният герой слиза във влака от Варна. Гарата представлява порутена къщурка, а наоколо кой знае защо се извисяват планини. От море и помен няма. Съмненията ми относно ИСТИНСКОТО географско положение на нашата "морска столица" се засилиха още повече, когато в играта Dracula Resurrection главният герой слезе от влака във Варна, която обаче се намираше в Румъния, пардон Трансилвания . И така оставам на вас този парадокс - нашите скъпи съотечественици (и между другото ревностни читатели) живеят двойнствен живот! Но това е тема на друг разговор. Нашата цел е да разберем, какво правите вие във Варна. Всъщност сте по дирите на жена си, която преди 7 години е била ухапан от вампир. Успели сте да убием някак си кръвопиеца и раните на жената са се затворили. Но не задълго. "Дивото зове" със страшна сила жена ви и един ден тя просто се изнася от апартамента ви в Лондон и се отправя към Трансилвания. По-точно към замъка на Дракула. За разлика от 90% от мъжете, вие не се възрадвате от внезапно сполетялото ви щастие, ами хуквате презглава след овампирясалата си половинка. Интродукцията свършва и ви захвърля пред странноприемницата "Короната". Оттук нататък следват малко, но за сметка на това елементарни загадки, доста анимации и около 4-5 часа игра. Колко? Само 4-5 часа! Ами съжалявам, че аз съм човекът, който трябва да ви го

каже, но за да превъртите Dracula Resurrection (която се разпростира на 2 диска) ви е необходимо точно толкова време. Големият препъни камък в играта всъщност е откриването на някакъв предмет, с който можете да боравите, или мястото, където трябва да го сложите, а не решаването на някакви хитри главоблъсканици. Като съм започнал с недостатъците на играта, нека бъда изчерпателен докрай. Наред с абсолютната праволинейност ще се наслаждавате на интерфейс, който макар и интуитивен ще бъде убиецът на не една и две мозъчни клетки. Какво имам предвид - някои от предметите в играта са с размери от 10 на 10 пиксела и курсора променя формата си само тогава, когато Фортуна е насочила ръката ви точно там. Поглеждането на нещата под правилния ъгъл и следенето на "скрити" места са двете ви основни дейности, които ще бъдат вашите постоянни спътници. В играта няма и субтитри - не че са ви необходими, в общо трите разговора в играта не е необходимо да напрягате слух чак толкова много. Dracula Resurrection е и удивително лесна игра. Не мога да се сетя за момент, който да ме е затруднил за повече от 2-3 минути.



От другата страна на медала са графиката и музиката. Личи си, че мултимедийната част на играта е правена от хора, които си имат вземане-даване с телевизията. Анимациите са много, много добри, а камерата е направлявана от ръката на професионалист - няма начин да я сбъркате. Всички те използват engine-а на играта VR, който е дело на Phoenix. Качеството им може да съперничи дори и на FMV сцените от Tomb Raider: The Last Revelation. Макар и тотално застинала вашата обкръжаваща среда (която е 3D рендерирана) изглежда адски добре и детайлна. Особена похвала заслужават героите в играта, които са изобразени по един фантастичен начин - никой досега не е правил толкова подробна физиономия на персонаж. Музиката е въздействаща, а говорът в играта е достатъчно ясен и разбираем. Сред положителните черти на играта може да се отбележи и простия интерфейс, който прилича на този на 7-th Guest - с разликата че тук можете да гледате във всички посоки.

Разбира се, всичко това не оправдава слабия gameplay на играта. Dracula Resurrection не е заглавие, което ще запомните с нещо. Това е игра, която може да ви заеме свободния следобед, но не очаквайте нищо повече от нея. А можеше да се направи много по-добро приключение по Дракула... Явно за по-добри емоции на вампирска тема ще се наложи да се уповаваме на ролевата игра Vampire: The Masquerade.

Оценка: 65%

автор: CHAPPY

производител **Hothouse Productions** разпространител: **Eidos Interactive**

ABOMINATION

CELERON 200, 32MB RAM, DirectX 6.1

По принцип фирмите, които правят лоши игри, имат добри пазарни специалисти, иначе не би ги имало. Работата на тези пазарни специалисти е да изследват пазара, следят за някоя - аха! - оставена задълго празна нишичка и ето - тази фирма, чиито игри се играят само от бетатестерите (а ние знаем, че на тях за това изтезание се заплаща в зелено) изстрелва поредната глупост, очаквайки ние, глупаците, които четем "От Крак На Крак", да си я купим. Язък за добрите им намерения!

И така, фирмата е HotHouse (спомняте си Gangsters, нали?), нишата е - тактическите екшъни, а играта се нарича Abomination: The Nemesis Project (Отвращение: Проект "Немезида") - прекрасно заглавие, напълно описващо чуствата, които ще изпитате, докато играете, не, докато сте принудени да се научите да играете тази игра. Защото като всяко заглавие на Hothouse и тук сме принудени да бъдем изтезавани от ужасен интерфейс (този път много по-ужасен), слаба графика (е, не всички ще кажат така), хаотичен tutorial и игрови потенциал, който ще се наложи да търсите под електронен микроскоп. Но както и да е! Тази статия посвещавам на това да ви спася от грешката да се сдобиете с този посредствен екшън... добре де, тактически екшън. Все тая!

Историята на играта е по принцип приемлива. В близкото бъдеще неизвестна зараза мори хората избирателно, а останалите мутират в разни неописуеми създания, родили се от болните умове на дизайнерите и художниците на HotHouse. Светът, който познаваме, е унищожен. Мутантите дотолкова се възгордяват от мястото си на върха на екологичната пирамида, т.е. като нови владетели на планетата, че си измислят своя религия, наричат себе си Вярващи, и си създават един много познат от една преизвестна стратегическа игра артефакт - Люпилнята (The Brood). Само че насреща си имат теб (ако все още си тук, четейки, естествено!), за да

поемеш управлението на Генерал Генерал и неговите 16 подчинени суперкомандоси, общо зовящи себе си супертаен проект "Немезида", за който обаче се оказва, че всички знаят. Немезида, както пък ние знаем, е богиня на отмъщението, и нашите суперкомандоси са наследили определено нейния нрав. А някои от тях (точно половината, т.е. осем) и разни други неща като психо сили, направо взети от комиксите - Пиро, чиито психически умения водят до внезапно самозапалване на противника; Док е просто един супердоктор, влязъл сигурно с връзки сред суперколектива; Пепелянката може да отклонява изстрелите чрез психичен щит (ехе-ей, Snake, взимай пример!); Нинджа си е просто един нинджа, потаен агент и разузнавач, който дори може да става невидим, и накрая моята любимка - Стомана - чиято кожа (и сърце) е изработена от трижди лята стомана, така че е малко трудно да бъде засегната (физически или психически); и т.н.. Останалите осем пък са си стандартните брутални типове, тренирани вероятно в Косово и Чечня, които ни предлагат във всяка тактическа игра. Те са толкова семпли и неприятни наглед, че веднага щом се запознаете с тях, ще забравите имената им.

Още искате командоси? Че откъде HotHouse ще ви намери още командоси, разберете, това е малка фирма, прави лоши игри... На слаб бюджет е... Шестнадесет са вашите герои и ще трябва да бдите над тях ден и нощ.

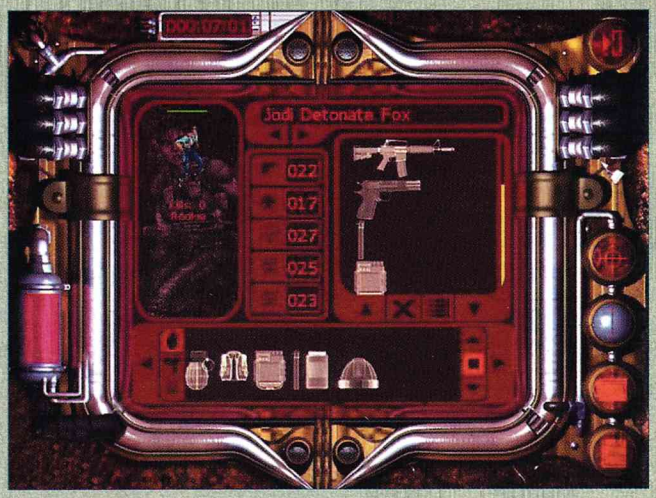
Самата игра представлява тактически екшън по подобие от една страна на X-COM:Apocalypse и Jagged Allience 2, и от друга страна на Syndicate, но направена напълно безобразно. Тоест, ще трябва да управлявате екип от четирима - само толкоз! - командоса от предложените ви из едни мрачни, изпълнени с ужас и каква ли не гадости... случайно-генерирани градове, изградени от над 250,000 графични елемента!!! За това - поклон пред генератора на картинки на HotHouse - да бяха обаче 25,000, но наистина красиво нарисувани! Защото графиката, смея да твърдя, не е нищо особено (макар и да е сред плюсовете на играта) - тя е изометрична, в стил Fallout, няма никакво хардуерно ускорение (някои може да си отдъхнат, други не...) и не на последно място, е нищо ново под слънцето. Може дори да ви отврати, ако сте твърде придирчиви.

Колкото до случайността, авторите говорят за 1.2 милиона комбинации, нещо което нито се наемам да изчисляваме, нито пък би сгряло душата на който и да е играч. Самите брифинги на купа мисии, които ви предстоят, съдържат думичките "убивай", "убиване", "убит" и т.н. в твърде голямо количество - мисиите просто са еднообразни - премини през всички точки по плана и избий всичко, което те атакува из този случайно-генериран град - адски мотивиращо! Да не споменавам, че ако преиграваме дадена мисия няма нужда да си спомняте кое къде как е ставало - всички бонуси (във вид на оръжия и муниции за тях) са безразборно разхвърляни, а вашата цел обикновено е да ги откриете максимално бързо. Е, ако се справите, ще има и малко история, колкото да не се откажете напълно от мазохизма като хоби.

А защо ли? Защото игричката е доста трудна и не само HotHouse са

били доста бедни и ограничени, но такава съдба следва и бюджета на проект "Немезида". Арсеналът им е просто грях да се изброява - отидете в най-близкия оръжеен магазин, сигурно ще ви предложат повече "играчки" за убиване. От друга страна, вярващите явно са натрупали доста парички покрай религиозния си култ и имат просто "бетонно" въоръжение. Някои противници ще ви изнесат от картата, простете... града, за миг! Е, да, ама са тъпички, горките!... Например автомобилите, разхвърляни из града, според авторите на играта, са странно защо твърде лесно взривими. Така че ако минете зад един от тях, изчакате паплачта да се нареди на опашка от другата й страна и стреляте в автомобила от почетно разстояние - воала! Да живеят автомобилите!

А сега за тъпотата - тя следва и вашите четирима немирници неизменно навсякъде. Вярно е, че можете да нагласяте показателя им "агресивност" по всяко време, но показателя "тъпота" не можете, а той е с най-високи стойности! Те не само че не бягат и не се бият с противниците, които фактически биха били способни да видят със собствените си очи, но



и изненадващо понякога решават да избягат от някоя беззпомощна слуз, или пък да атакуват яростно няколко десетки загрубели зомбита - за последен път през краткия си игрови живот. Така че следете ги, грижете се за тях като гургурлица над своите гургуличета, защото иначе ще ви се изтърка твърдия диск от непрестанно рестартиране. А това вече не е никаква тактика, това е мъчение за играча!!!

Както споменах, играта е тактически екшън, но тактика практически няма. Просто заради некадърната система за битки и вихрения екшън, при това в реално време (нещо, което хич вече не е свръхмодерно!). И така - вашите командоси не ви слушат! Ако наистина бях техен пълководец бих ги избил до един за неизпълнение на заповеди, но какво да се прави, нали са последната надежда на човечеството! Според моралните им догми те трябва първо да изпълнят своята моментна задача, за да се заемат със следващата, разбирай - първо отиди при звяра а после бягай от него! А битките са тъй бързи, смъртта идва тъй скоростно, че ако не натиснете Space Bar - това не е заведение в Космоса, а дългия бутон на клавиатурата ви - предварително, сте обречени на мълниеносна смърт. Слава богу, има го току-що упоменатия бутон за спиране на действието, по време на което можете да я изтриете (играта) от твърдия си диск, или ако не сте толкова краен, да зададете нови директиви на своите питомци, които те отново няма да последват. При това ви очаква интерфейс, дошъл направо от Ада, за да вземе грешната ви душа и я отнесе в Осмия Кръг (там, където се къкрят потребителите на игрите на HotHouse) за вечни изтезания. Прилича на допотопен компютър 486/40 с видеобутони навместо клавиатура. Но вие сте печени играчи, ще се справите! Аз колкото и да се опитвах, все на "Бързо Превъртане Напред" попадах. Но и това не ме отказа от този мазохизъм. Разтърсих се, в състояние на пауза, за възможност да съхраня крехкото здравословно състояние на моите четирима боеца на твърдия си диск. Хмм, за вас не знам, но аз не успях да се запиша по време на тези тъй отговорни мисии. А вие? И вие не сте успели? Амиии, не може да е единичен случай, сигурно просто не може...

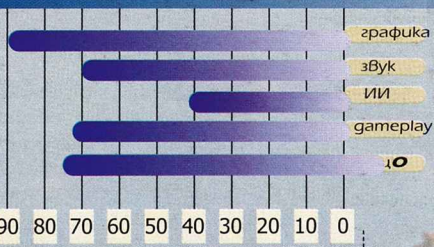
А къде без мултиплеър - бил той детмач или кооперативен? Може да поемете 1 или 2 суперкомандоса и с още толкова в ръцете на своя приятел да покажете някои номера на заразените (това дори е по-лесно, защото в самостоятелен режим играта иска направо да наподобите Многоръкия Шива с мишка във всяка една от тях). Има и детмач, който обаче в случая не е никак интересен - смъртта на вашите агенти просто не доставя особено удоволствие в режимите "Арена", "Владей Знамето" и "Запази Позицията". Но какво да се прави - в крайна сметка истинските играчи залагат на специализираните командоси и докато пробвах играта с приятели, никой не искаше да изостави Доктора и Стомана от екипа си, а тъпите бойци просто биваха игнорирани. Обобщено - като изключим кооперативния режим, мултиплеъра тук е по задължение.

Може би трябваше да кажа нещо и за музиката още в самото начало. Е, тя е ЕДИНСТВЕНОТО ХУБАВО НЕЩО В ТАЗИ ОТВРАТИТЕЛНА ИГРА!!!! Великолепен индустриален рок ви очаква... докато не играете мисиите, където ви очаква какофония от изстрели и предсмъртни възгласи. Приемете Abomination поне за един, кратък, но стойностен, музикален диск. И това е нещо...

И така - да приключвам с това самоизмъчване - какво всъщност открих в тази игра? Нищо повече от което и да е друго заглавие на HotHouse, дори по-малко. Открих обаче прекрасно подбрано заглавие - съвсем точно са си го налучкали, горките - наистина изпитах ОТВРАЩЕНИЕ!!!!! Отвращение от командосите, сякаш от комиксите от 30-те години са ги крали, отвращение от мисиите, сякаш са ги измисляли и тях с генератор, отвращение от оръжейния арсенал, отвращение от битките, отращение от интерфейса...

...

А сега и нешо не тъй-отвратително, като например трик, как да си доставите безкрайни муниции и гранати в соловата игра и така набързо да се отървете от това заглавие. Това става чрез експлоатацията на поредния отвратителен бъг в играта. Влезте в режим Multiplayer и създайте игра, независимо каква и дали въобще сте в мрежа, там ще откриете опция за безкрайност на мунициите. Включете я. Започнете мулти-играта и еднага след това я прекъснете. Заредете си сега записана солова игра и стреляйте на воля в последващите мисии - мунициите ще ви бъдат безкрайни, гранатите също, така че ги използвайте. Това, за съжаление е просто бъг (а не недокументирана функция, както казват някои) и ще се наложи да го правите всеки път, щом пожелаете да щуреете из градовете на Abomination.



rpg

SEPTERRA CORE

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 233, 32MB RAM, 4MB Videocard

автор: don Pepino

Гледам значи, напоследък в редакцията се носят едни възвишени мисли и такива едни засу-у-укани. И хвърчат нависоко.Опитах да хвана една-две ама...ядец. Много са бързи. Нагли. И АРОГАНТНИ! Седя и гледам как кръжат лениво, току под тавана, далеч извън обсега ми. Мутират в странни и причудливи форми и образуват изречения. По някое време нагоре щръква нечия мисловна фуния и засмуква информацията. Ту към Freeman или Groove, ту към Whisper, точно сега пък, една спретната колонка отпрашва през стената към Лозенец. По зигзаго-змиеобразната траектория познавам накъде отиват.

Мразим ги тия мисли - мислите на другите! От тях смърди на елегантност ,финес и мно-ого стил. Надървям и аз фунията, обаче за проклетия, вместо нагоре, тя забива право в неметения от 2 седмици мокет. Ауу, каква гнусотия само: низки и долни твари задрънчават с кални, подковани ботушки по стените на мозъка ми. Втори опит - ох ,този път е кошчето за боклук - неизхвърляно и старателно натъпквано с крак от не знам колко си време.

Аааааа, Взе да ми причернява пред очите. Взе да ми писва, по дяволите. А така - и пердето ми падна! Ха сега да ви видя - умници ниедни! Класна

литература им се приискало, а? Ще правим само стойностни неща, тъй ли - вагабонти с вагабонти! И аз мога така! А?! Видите ли? Ай ар Бабуун! Идвааааам... (о-о-ох ,ишиаса!!)...

Септерра! Светът тр-р-р-репер-р-р-ри! СЕПТЕРРА - тропот на японски крачета - най много 38 номер. Манга

RPG! След FF8 това е следващата изцепка в тази насока. Основната разлика е, че тук е наблегнато на рисуваните пейзажи и персонажи.

Историята, както във всички манга RPG-та, които съм играл, е сложна, дълга и изпълнена с неочаквани обрати:

В началото бе намерението...

Създателя сътворил Септерра по следния начин: в центъра поставил ядро, през което минавала гигантска ос. На оста нанизал 7 континента подредени като черупки един над друг. (Който е най-отгоре си изхвърля буклуците върху съседите. Те използват, което могат и сътворяват собствената си боклучава научно-техническа революция.) После Създателят чукнал с магическата си пръчка по оста и континентите се завъртели. От въртенето им се създала енергия, която прониквала навсякъде. Който умеел да я съхранява и използва, ставал могъщ. Но механичната култура също не спяла. Били конструирани машини, които използвали ефективно енергията на ядрото чрез специален генератор.

После дойде раздорът...

Падналият серафим (ангел със седем крила) Гемма пожелал Септерра за себе си. Повел той демоничните си армии, за да я завладее. Пътьом забърсал със себе си татуираната богиня на любовта Кира. Тогава създателя пратил своя син Мардук, ама не да пролее собствената си кръв за синовете и дъщерите човешки, а тази на Гемма.

Мардук събрал 7 армии от 7-те континента и тръгнал да дири дворец, в който се бил укрепил Гемма. Противно на очакванията, последният не използвал Кира по предназначение. Затворил я в тъмница и нищо чудно, че злобната женица му отмъстила - направила някакъв фокус с огледалото и на небосвода грейнали звезди. Мардук видял знака и ...

Абе добрите победили и наврели Гемма в кучи гъз.

А най-накрая порокът завладял света...

Глас от народа: "Айде бе ,ти цялата история ли ще ни разказваш?" Бам! Този не го улучих - много бързо се скри. Та така-а... според преданието, веднъж на сто години континентите се подреждат така, че слънчевата светлина да проникне до ядрото. Тогава то се отваряло и разкривало тайните си. Само че за това бил

необходим ключ. Ключът бил разделен на две и скрит. Пророчеството гласяло, че в момент на голяма опасност, ключът можел да бъде открит и щял да помогне за спасението на света. Светът на Септерра.

Започваш играта от континент N2. Дребни проблеми с кмета, с помалкия ти брат и няколко спречквания с местната фауна. Появяват се бойни кораби на Избраните (така се наричат обитателите на континент N1). Те са на най-високото технологично равнище. Един от тях - лорд Доскиас е решил да поизбърза с пророчествата и да предизвика предсказания катаклизъм преждевременно. Той построил огромни лещи, чрез които смята да прокара светлина между континентите и да освети ядрото. Постепенно пред очите ти се разкрива цялата история и се забъркваш до уши в хода на събитията.

Ти си симпатично момиче на име

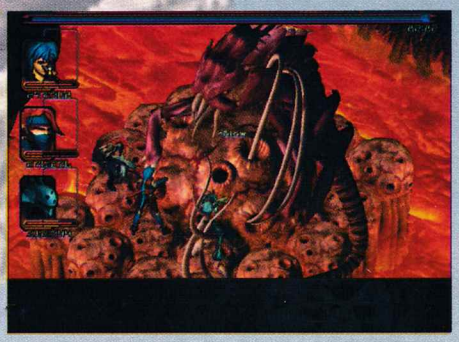
производител: Valkyre Studios разпространител: Monolith интернет: www.lith.com

Майа от К2 (континент N2) със силно изострено чувство за справедливост.

Глас от народа: "Стига с тия жени ,Бе! Те не стават за тези работи! Пък и аз не съм.....а-а-а-аргх! Ха-хаа-а! После ще отида да му взема скалпа.

Преди да са го оглозгали термитозаврите.

Още в началото събираш компания: един хакер-пънкар и домашното му куче-робот. По време на играта имаш възможност да вземаш различни членове в екипа. За да е оправдано вземането им, авторите са направили така, че някои неща не можеш да направиш без новия герой. Интересно е следното: новите герои се присъединяват на различни етапи от играта, имат различни показатели и вдигат ниво с различен брой точки опит, но въпреки това



никога няма да усетиш, че си по-слаб при замяната на герой 18-то ниво с друг само от 10-то.Всеки персонаж си има специфични бонуси и умения срещу различните противници. Например Grub - хакера-пънкар има много слаб удар с тояга, но срещу механични противници само опитай да приложиш нелогичното "REPAIR". Роботите от групата ти пък са устойчиви на всякакви мутанти, които драскат, хапят, мачкат и ритат.

Докато играеш ще можеш да модифицираш оръжията на героите, бронните им, ядрените генератори (на тези, които ги ползват), обувките и специалния уред. Най-лесният начин да видиш дали даден предмет ти върши работа е просто да позиционираш маркера върху него. Ако предметът увеличава някой показател то последния светва в зелено, а ако го намалява - в червено. Екипировката и предметите си купуваш от магазина. Въпреки, че там влизат само трима от героите ти, можеш да накупиш подходящо оборудване за всички, защото в менюто за покупко-продажба имаш поглед върху екипировката на всеки един от тях. Едно предупреждение! Внимавай с продажбите! По-добре попретрупан инвентар, отколкото да се лишиш от някой ценен предмет. Пари винаги има достатъчно. Лошото е, че не можеш да бъдеш сигурен дали не продаваш нещо направо от гърба на героите си. Има и друг алтернативен начин за "закупуване" - кражбата. Кучето-робот и ловеца на награди прибавят тази опция. Просто купи каквото ти трябва, направи SAVE и опитай кражба. Ако кражбата ти се услади - не прекалявай! Когато отидеш следващия път да купуваш от жестоко ограбения продавач, ще бъдеш неприятно изненадан. Ако те хванат в кражба по-добре Load-вай - действие, което протича изумително бързо - за чест на играта.

Обикновено тиловашката част от тайфата чака някъде по континента, на който се намираш. Екипирай всички, внимателно избери бойната троица и бягай да бъхташ противника.

Битката се провежда на ходове. Под всеки портрет на героите ти има малка скала разделена на 3 равни части. Червена линия започва да запълва скалата с различна скорост в зависимост от показателя SPEED за съответния персонаж. Всяка нова запълнена третина ти дава възможност да използваш все по-мощни и разнообразни атаки."Спираш времето" с кликване върху портрета на героя, с който искаш да атакуваш и избираш съответната атака.

Някои атаки изискват ядрена енергия, която е обща за всички и е показана със синя линия в горната част на екрана. В играта имаш още едно мощно оръжие: картите на съдбата. Те също изискват ядрена енергия. Най-интересни са комбинациите от 2 карти. Например комбинирането на картата за призоваване и картата на елемента на огъня извиква триглавия змей Ороборо, който обсипва противника с огън и жупел в кратка анимация. А комбинацията от защитен кръг и елемента на въздуха създава красив защитен кръг срещу въздушни магии.

В битките има елемент на случайност: бойците пропускат или удара им става слаб.

Босовете се побеждават с хитрини. Обикновено на второто-третото преиграване се усещаш каква да бъде тактиката за водене на бой.

Записвай често и именовай сейфовете с подходящи имена, за да се сещаш от кое място е записа.

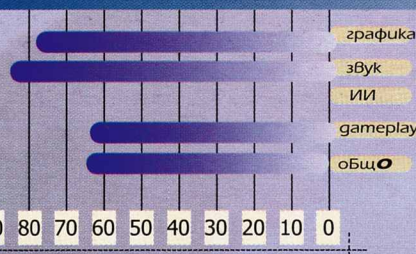
И тук изниква нещо, което ми направи неприятно впечатление. Когато бях в града на ловците на награди (bounty hunters), сглупих и се върнах с космически кораб обратно на К3 без да съм свършил почти нищо в града. След няколкочасова игра проумях, че за нищо на света не мога да напусна К3. Защо ли? Защото, когато се качих на редовния транспорт там тръгваше анимация след, която следваше още по-безсмислена битка завършваща със смъртта на героя ми. Лошото в случая е, че авторите са предвидили задънената улица, но не са ти дали възможност да излезеш от затрудненото положение. Дори и да съществува такава,

то тя не си струва многочасовото обикаляне съпроводено със скучни и лесни битки. Дори за най-дребното нещо трябва да четеш по няколко пъти всичко, което могат да ти кажат NPC-тата, да имаш слонска памет и търпение на охлюв предприел околосветско пътешествие.

Играта като цяло е много-о-ого, мно-о-о-ого дълга. Ако си изтеглиш пътеводител от мрежата, то тя става просто мно-о-о-о-ого дълга и не толкова досадна. Искаш ли да я играеш докато излезе Septerra Core2 не ползвай никаква помощ.

Време е да спомена музиката-много добра, но до края на играта писва. Звуците също са на ниво.Системните изисквания - ниски. Във всеки случай играта не иска 3D ускорител.

Мултиплеър ли? Ей, човече от народа - може и да съм доживял до края на играта, ама съм си все още с всичкия. Бам! Този ще го оставя на лешоядите - стариха ми се доста изпостарели напоследък.



EARTHWORM JIM 3D

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Celeron 300, 64MB RAM, 3D Videocard

автор: Groove

Бих могъл да започна тази статия ето така:

"Напоследък манията всяка трета част на игрите да излиза в 3D започна да обхваща обезпокоително количество производители. Някак си никой от тях не иска да проумее простичката истина, че не всичко може да бъде направено в трите измерения. Че прибавянето на 3D няма да учетвори продажбите на играта ако тя успее да изгуби голяма част от двуизмерната си атмосфера. Че модата не може да се приложи спрямо всички.

И след като някои заглавия успяха успешно да сторят прехода към 3D (Rayman 3D) крайно време бе да видим и краха на едно подобно начинание. Не оспорвам логиката на предишното изречение, но защо провалът трябваше да стане точно с Earthworm Jim."

Или така

"След блиц проучването на социологическата агенция "Трол-16" в редакцията, където бяха интервюирани 100% от присъстващите в нея лица се установиха следните няколко факти: Earthworm Jim 2 е велика игра. Earthworm Jim 1 е още по-велика игра. Earthworm Jim 3D е разочароващата игра. След като донесе слава и пари на създателите си Shiny, третата част от приключенията на червея-супермен се очаква да поднесе на Interplay единствено ядове. Защото е много жалко, след две прекрасни jump'n'run-а (които съм превъртал многократно с удоволствие) да се пусне толкова посредствен трети. Наречете ме дегенерат, враг на нововъведенията, но щях да бъда хиляди пъти по-щастлив, ако Earthworm Jim 3D си беше двуизмерен."

И в двете въведения основната ми идея е, че Earthworm Jim 3D просто не е това, което можеше да се очаква от него. Earthworm Jim винаги е бил майтапчийска и безумно оригинална игра. Простете ми ако греша, но с изключение на MDK, не съм виждал много заглавия, които да се успели да комбинират тези две качества заедно с 3D поглед върху нещата. С други думи задачата пред дизайнерите е била много по-тежка, отколкото на която и да е било друга игра. И те просто не са успели да се справят достатъчно добре с нея. (отбележете си думата "достатъчно"). Мисля че е крайно време да спра с общите приказки и да започна да ви разказвам повече подробности за самата игра.

Die you мизерна твар! Умри! Умри! Умри!

Връзката между кравешкия род и червеите е доста широко застъпена в поредицата за земния червей Джим. Последната от тях не от криввa канона, като този път всичко протича прекалено брутално. Джим е буквално премазан от крава, приземила се отгоре му и в момента се намира в болница, заобиколен от най-големите си ... (секунда нервно напрежение) приятели, които се опитват да го свестят. Но героичния червей е в кома и положението му не върви към подобрение. В неговия мозък (това вече е странно, по биология не са ни разправяли за такива чудеса по пълзящите гадини) цари истинска какафония и само ВИЕ сте човекът тъй де червеят, който ще успее да оправи нещата и да дигне Джим на крака. За целта е необходимо да се прочистят всички сектори из акъла на Джим и да се съберат безценните мраморни топчета на познанието и ... златни кравешки вимета (предупредих ви за кравешката следа, която ще ви преследва по време на цялата игра). В началото започвате с паметта, след това преминавате през щастието, страха и фантазията.

Внимавай! Триглава тъща зад гърба!

Честно казано стигнал съм до страха и нямам намерение да се терзая повече. Ето и някои от доводите ми :

1. Играта е еднообразна

Ако сте играли предишните две версии на играта, със сигурност сте забелязали че нивата се различават значително едно от друго. Подобно разнообразие в Earthworm Jim 3D просто няма. Нивата са еднотипни, макар и да се различават по графичното си изпълнение. Целта ви е да застреляте нещо, след което да натиснете някакво друго нещо и цялото това упражнение повторено няколко пъти.

Природата срещу техниката - свиня срещу танк

производител Valkyre Studios разпространител Monolith интернет www.lith.com

Без изключения. Което вече е сериозен повод за недоволство. При преминаването си към 3D Джим е успял да загуби прословутия си сопол, с който правеше чудеса от храброст, както и всичките си комични движения. Това е още по-сериозен повод за недоволство.

По време на мисиите ще имате и някакви под куестове, от които ще спечелите допълнително виме, а и самите те представляват НЯКАКВО разнообразие. Например лютивия сос, ще ви обясни, че вие сте избраника, за което се е говорило в старинните книги и че трябва да отстреляте картофите на истината, за да изпълните написаното. Вие нарамвате пушкалото от грахови зърна и тръгвате да пръскате тиквите на бъдещия чипс.

В началото изобщо не бях на подобно мнение. Всичко си изглеждаше много добре, а нивото с първия бос - старият враг на Jim - PsyCrow ме накара да повярвам, че нивата ще стават все по-добри и по-добри, но уви. Не ми беше писано да играя мечтания Earthworm Jim 3D...

2. Камерата е отвратителна

Не стигат проблемите, подробно обрисувани в точка 1, но в Earthworm Jim 3D ще имате възможност да се борите (точно така, да се борите) с една просто фамозно отвратителна камера. В играта са предвидени цели четири клавиша за управление на камерата и въпреки тях резултатите са повече от обезкуражаващи. Тъкмо бях решил, че проблемът с постоянно изместващата се камера най-накрая е отпаднал, когато бях шокиран от некадърността на алгоритъма, отговарящ за операторското майсторство на VIS Interactive. Поиграйте няколко часа и ще ме разберете. Почти непрекъснато камерата ще се върти ту наляво-ту надясно като се опитва да смути и без това разбъркания ви вестибуларен апарат. Особено красива е сценката, при която вашият любим червей успява да се укрие зад някой кашон, а вие все едно че гледате през някоя от камерите за сигурност в магазин. Използването на гореспоменатите 4 клавиша помага само в 50% от случаите. В другите ще ви наложи да се разходите наляво-надясно и набирайки се върху Tab-а (чиято идея е да постави камерата точно зад главата на Джим) с надеждата, че това чудо ще проработи. Сами можете да се досетите и какво главоболие можете да си докарате, докато се опитате да паднете на точно определено място. Това е меко казано трудно. И като стана дума за това, мисля че вече е време да ви представя и последният основен недостатък на Джим.

3. Играта е трудна

Може би не съм най-печеният играч на jump'n'run-ове в света, но все пак не съм сакат с двете ръце - преценявам се че съм в златната среда. Въпреки това играта на Earthworm Jim съвсем не бе това приятно изживяване, както бе при Rayman 3D. В играта има моменти, където то вас се искат много бързи и движения и отлично премерени скокове. Освен това местата, където ще паднете при неуспех при извършване на гореспоменатите действия съвсем не е безобидно. В общия случай ще успеете да умрете или сериозно да намалите кръвта си преди да се подготвите за нов скок. Нивата с босовете заслужават специално внимание. Там целта е да съберете 100-те сини топчета, разхвърлени по терена. Там се намират и три куршума, които ще използвате срещу врага. Можете да събирате до две от ценните амуниции. Същото важи и за врага ви. Когато вие го уцелите, той олеква с 10 топчета, които се разхвърчат из терена. Когато вас ви сполети подобна участ - животът намалява с 10, а вашите резерви с 5. При събирането на едно топче кръвта ви се увеличава с 1. Босът доста добре се справя със събирането на куршумите, а вие сте яхнали едно прасе, което се управлява меко казано трудно (ей, нали не сте забравили камерата). Дори когато успеете да намерите оптималния метод на игра последните няколко топчета се взимат адски трудно и в крайна сметка битките продължават мноооого дълго време. Въпреки това със сигурност ще има и играчи, на които ще им допадне играта. За какво си заслужава да изиграете Earthworm Jim 3D?

1. Чувството за хумор

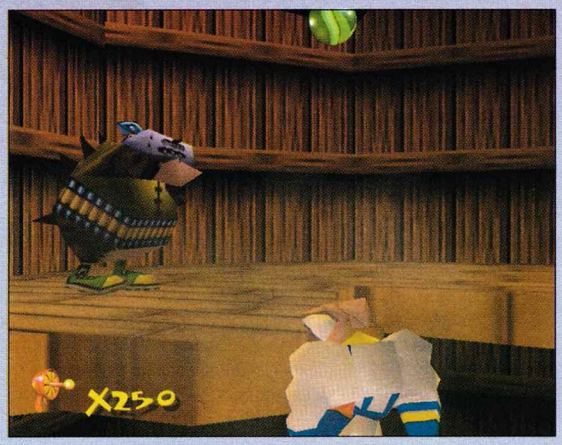
Извратеното чувство за хумор от предишните две части е претърпяло известни видоизменения, но в крайна сметка заглавия като "Are you hungry tonight?" и "Barn to be wild" би трябвало красноречиво за стила на играта. Ако това не ви е достатъчно, погледнете странния изглед на нивата в Earthworm Jim. Освен това Earthworm Jim 3D е единствената игра, където основната ви цел е да се доберете до златни вимета, да освобождавате краля на кръставичките, който щял да бъде превърнат в част от ултимативния бургер, да изстрелвате хладилници и прочие забавления. Да не забравяме супер-секретната мисия, в която трябва да върнете откраднотите долни гащи на генерала. В играта ще успеете да намерите гаври с почти всички типично американски фетиши. Репликата, която ми обра точките бе: "May the sauce be with you!". Мисля че преводът е излишен :). В Earthworm Jim 3D ще намерите и най-странният арсенал в света, в който има кокошка стреляща яйца или пък сатъри, които се връщат като бумеранги, или вече споменатите шушулки с грах.

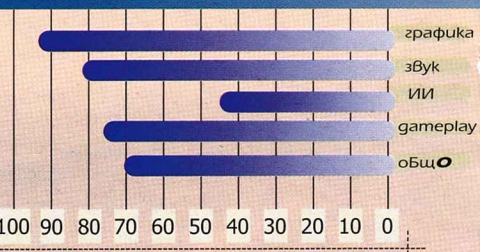
2. Звуците и музиката

Докато играете Earthworm Jim 3D ще ви съпровождат мега яки аудио такове. През първите нива ще ви залее вълна от здрав рокендрол, който ще бъде последван от инфантилни детски мелодийки. Нежно женственият глас на Джим, който по невнимание отново сте топнали в реката от разтопена мазнина ще оглася със своите трели стаята ви. Освен това възгласи като "Worm Power" и (мое любимо) "Groove!" разнообразяват фона от щракащи щипци и възгласи на враговете.

Но две птички пролет не правят! Според мен проблемите на Earthworm Jim 3D са доста повече отколко е необходимо. Прегледах си статията и установих, че вече съм написал 2 страници. Срамота! Само за да покажа, колко посредствена игра са успели да пуснат Interplay на пазара. А за шедьовър като Rayman 3D отделих едва половин страница. Явно повече ме бива да откривам недомислици, отколкото да хваля добрите идеи. И като стана дума за недостатъци - според мен най-големият проблем на Earthworm Jim 3D е че Shiny изобщо не са участвали в изработката на това заглавие. От мене толкова.

И вас да ви пуснат в нагорещеното олио и вие ще изкочите като попарени :)





BATTLEZONE 2

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

CELERON 300, 64MB RAM, 3Dfx or OpenGL card, DirectX 6.1

автор: ELEXIS

Здравейте, казвам се Elexis. Е, това не е истинското ми име, разбира се, но в нашия - геймърския свят - nickпате-а, според мен, е по-важен. Най-малкото заради това, че за разлика от другото, това име, всеки сам може да си го избере, без да задоволява нечии чужди виждания, относно това каква комбинация от символи (респективно звуци) ще представя личността му в обществото и какво ще изразяват те, а само своите-собствени. Харесвам героинята, харесвам името и звученето му и смятам, че то отразява същността ми много по-цялостно от онова, с което родителите ми са ме кръстили. Смятам освен това този увод за задължителен - и ви моля да ме извините ако ви отегчавам - тъй като все още масово се счита, че игрите са, едва ли не, запазена мъжка територия и за нас няма място там. Е, драги, мисля че ви чака изненада. И ако вече можете да ми простите, че все още дишам и да преглътнете факта, че една жена...хм, добре де момиче, ще пише за любимото ви списание, нека преминем към същността на статията.

Признавам си греха, че не съм играла първата Battlezone. Осъзнавам и огромното негативно значение на този факт, тъй като няма да мога да направя сравнение между двете игри. Затова си позволих да се разровя из Интернет и да потърся становището на "капацитетите" по въпроса.

Всеобщото мнение е, че продължението е далеч под очакванията на всички, и че феновете на оригиналния (условно ще го нарека така) Battlezone считат новия проект за пълен провал.

Как се аргументират? С по-слаба история, с липсата на онази дълбочина, с която се е отличавала оригиналната игра, с недобър изкуствен интелект...

Дали са прави ще разберете по-нататък, но сега бих искала да споделя някои свои мисли:

Както се оказва Battlezone е била една от онези игри, които всички специалисти са оценили високо, но тя въпреки

Ранното пролетно слънце пробива есенните мъгли и слага началото на летния ден, но скоро ще настъпи зимата на нашето недоволство и ще им разкажем играта на свинете гадни.

това е реализирала много слаби продажби и е останала встрани от вниманието на повечето играчи. Е, такива примери има много и един от най-типичните, освен Battlezone, е System Shock.

Може би се е появила прекалено рано и геймърите още не са били "узрели" за подобна революционност? Не знам, но всичко това ме навежда на извода, че е твърде възможно повечето от вас изобщо да не са играли Battlezone и следователно да не са толкова критични към недостатъците на Battlezone 2. Ще се опра на това си съждение и въоръжена с него ще продължа нататък.

Какво представлява Battlezone 2?

Това е една от най-странните компилации на жанрове, която сте виждали. Тя съчетава в себе си Симулатор, First Person Shooter (FPS) и стратегия в реално време (RTS). Играта е разделена на мисии, разигравани на няколко планети, от което произтичат и специфичните климатични условия, уникалните терени и пейзажи във всяка една от тях. Това до голяма степен спомага и атмосферата в играта периодично да се променя и играчът да не се чувства отегчен от еднообразно изглеждащи околности. Самите мисии като замисъл са доста разнообразни, поставените за разрешаване задачи и проблеми са най-различни - веднъж да охранявате базата, друг път да разрушите вражеската, да спасите някого, да предотвратите определено събитие, да конвоирате нещо и т.н.

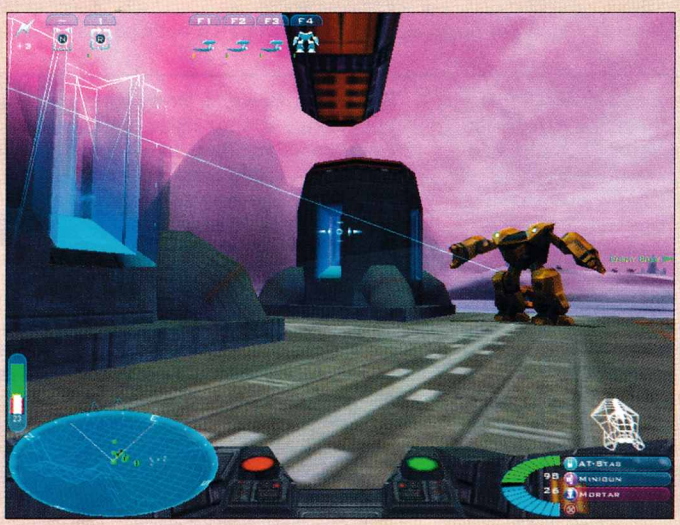
След малко APC-тата ще излетят. Следваща спирка - вражеската база. В търбусите си те носят десетки ракетометчици, които ще пометат сградите на противника. Ако кацнат!...Апропо, забелязвате ли капчиците дъжд по стъклото?

Очевидно е, че идеята на авторите, е била, всички те да изискват различни подходи. Това, за съжаление, не им се е отдало. По-голямата част от играта можете да минете с един същ алгоритъм на поведение, с един и същ начин на действие, с една и съща стратегия. Другият ми упрек, говорейки за мисиите е, че твърде голям брой от тях са предвидени да бъдат обучаващи. Играта няма приличен Tutorial, всъщност няма никакъв Tutorial и това сериозно я осакатява. Ако пренебрегнете този факт като незначителен, ще ви се нало-

жи да се примирите и с обстоятелството, че първите 5-6 (от общо 17) мисии на практика не са никакви мисии, а малко по-напудрен тренажор.
Някакъв лек гъдел за егото предоставя замисълът на създателите да започнете играта като най-обикновено офицерче с чин лейтенант и с напредването й да се издигате в йерархията все повече. Това го споменавам само мимоходом, по-скоро като дребничка подправчица, която добавя едно мъничко, едва доловимо сплитче към общото ухание на ястието, но иначе каквото с нея, такова и без нея.
И така, започнах като казах, че Battlezone 2 съчетава елементи на Симулатор, FPS и RTS.
Как се съчетават ли? Нека си представим една Ваша база: Разпънали сте Recycler-а върху терена и той е положил основата на базата Ви, произвели сте в него 2-3 Scavenger-а (работягите) и сте ги разставили върху езерцата с биометал, откъдето те точат scrap (суровината), произвели сте и Constructor (строителя), около базата сте разположили и няколко подвижни стрелкови кули, които също сте произвели в Recycler-а. Така. Какво следва по-нататък?
Следва развитие, естествено. Враговете налитат непрестанно и вие едва смогвате да отблъсквате атаките им. Засега куличките Ви помагат, но много скоро те просто няма да са достатъчни. Ще трябва да строите сгради и да произвеждате бойни единици. Как ще стане това? Преди да обясня, ще се спра на начина на управление. В играта е реализиран тъй наречения "интерактивен" курсор. Когато курсорът Ви се спре на дадена единица или сграда, той става активен и с натискане на Space-а вие извеждате на екрана менюто с възможностите на избрания обект. Те са обозначени с цифрички. Ако искате сградата или единицата да направи нещо от възможностите, изброени в менюто, просто натискате съответната цифра. Например за всички единици под номер "1" в менюто стои заповедта "Follow me". Ако натиснете "1" те ще ви последват. Но можете да им заповядате да стоят на едно място и да пазят периметъра, да атакуват, да отидат до някоя навигационна точка или дори да се рециклират. Освен "интерактивният" курсор, играта ви предоставя и друг начин да командвате нещата, които стават за командване, защото за да работите с курсора ви е необходим пряк визуален контакт с обекта, а не винаги ще имате възможност за това. Управлението от разстояние също става лесно. В горния край на екрана под формата на малки иконки са обозначени наличните ви единици и активни сгради (имам предвид сгради, които могат нещо да произвеждат). Имате десет слота, които можете да попълните с "юнити" - от F1 до F10, но на един слот бихте могли да прикачите повече от един "юнит". Сградите пък са обозначени с цифри. Натискате някой клавиш и активизирате менюто на съответната сграда, единица или група единици (ако са повече от една на един слот).
Но да се върнем на базата и да онагледим всичко това с пример. Та значи ще се развиваме. Имаме началния минимум. За да се чувстваме спокойни трябва да построим поне една голяма кула (Gun Tower) на входа на базата. За целта Строителят първо трябва да построи Енергиен Генератор (Power) - около Recycler-а - избираме от менюто му Build, появява се следващо меню с възможните сгради за строеж, от тях си харесваме нашата и с курсора посочваме къде точно по терена искаме тя да бъде издигната - ако площта се оцвети в зелено, значи нищо не ни спира, натискаме отново Space и Строителят се отправя натам, за да си свърши работата. После следва строеж на Команден Бункер (Relay Bunker) - където си поискаме по картата - и най-сетне около него можем да изградим и някоя Кула. Вече можете да поемете дъх - кулите са безумно яки, но разбира се, грижите ви не са се свършили. Трябва да построите и другите сгради.
А сега си представете, че сте някъде далеч от базата си, наблизо сте издигнали малък пост с Relay Bunker и две Кули. Трябва да построите някаква сграда, но нямате време, възможност или желание да се връщате в базата, за да посочите мястото, на което Строителят да я материализира. Какво правите? Много просто, излизате от танка (Пропуснах ли да спомена, че играта се играе основно като симулатор - т.е. от вътрешността на някоя бойна единица. Да? Ами тогава сега се реванширам - през повечето време вие управлявате "хувър" Tank, Scout, Bike..., или нещо друго, което има броня, движи се бързо и стреля за страх) и играта преминава в режим на FPS, влизате в Relay Bunker, прикачвате се към командната конзола и... играта става RTS. От там ще можете да управлявате абсолютно всички свои единици, да им указвате задачи и поведение, едва ли не, да минете мисията, стоейки на едно място - пред конзолата. Идва времето да ви запозная и със самите режими на игра.

След малко този Gardian ще остане без пилот. Мога да полетя и с планиране да се приземя директно в него и после... С техните камъни по техните камъни - по техните глави.

Под защитата на Gun Tower-ите Строителят необеспокояван строи поредната сграда.



1. Симулатор:
Едно от нещата, които най-много ценя и заради които винаги ще споменавам с добро Battlezone 2, е споменът за онова фантастично усещане за реалистичност, каращо в душата ми да разцъфти цветето на екстаза, докато - настанила се в кокпита на някоя от бойните машини - търчах нагоре-надолу. Не зная, може би защото по природа съм силно емоционална, или пък поради някаква друга причина, но управляването на тези машини и битките ми доставяха такова удоволствие, към каквото за пръв път успя да ме направи съпричастна едва Sin. В зависимост от машината, която управлявате в момента, ще имате един или повече вида стрелба, на които по желание да превключвате в зависимост от ситуацията. Тук има един важен момент - прехвърлянето от една машина в друга. Това става като напуснете своята собствена и заповядате на пилота, който управлява другата да напусне неговата, след което просто влизате в нея. В едно от изреченията споменах, че в симулаторен режим вие управлявате нещо, което има броня, движи се бързо и стреля за страх. Е, малко преувеличих тогава - има един робот, на който бих се качила доброволно само под страх от попадане в арабски харем (разбирайте го както щете;-)). Walker - вярно, има броня и стреля не за страх, ами ЗА СТРАХ!!! Обаче е толкова муден, толкова трудно подвижен и невъзможен за управление, че... абе, нямам думи. Виждате ли ги тия бели кичури - от него са. Заприличах на Злобара Де Мон от "101 далмантинци", мътните да го вземат.

2. FPS:
В играта много често ще ви се налага да играете "пешеходейки". Поне толкова често, колкото ви унищожават танка или нещото, което... (нали се сещате). Когато това се случи вие не умирате вътре в него, а бивате катапултирани високо горе и почвате бавно да падате. През това време можете да планирате и да насочвате полета си. Извън бойната си "колесница" вие сте "адски" бавни и непохватни, освен това сте "безбожно" крехки и лесни за убиване. Затова е предвидена реактивна раница, благодарение на която ще можете да се издигнете отново и да прелетите планирайки огромно разстояние. Нея ще можете да използвате само веднъж, после ще трябва да я презаредите (просто като влезете в някое возило или контролния панел на Gun Tower или Relay Bunker). Но, не си мислете, че този режим на игра е безсмислен. Дори напротив. Половината мисии ги минах крачейки. На първо място, благодарение на дадените ви от природата крайници, ще можете да се катерите по планините като кози - нещо, което е невъзможно за която и да е машина. И сега идва голямата екстра, но преди това да кажа нещо, което може и да се подразбрало от по-горните ми обяснения, а може и да не се е: Всяка една машинария се нуждае от пилот, за да е активна. Когато сте в режим на FPS вие разполагате със снайпер. С него бихте могли да застанете някъде по-надалечко, да вземете на мушка пилота на вражеската консерва и да го пратите да провери съществува ли прераждане. Така цяла противникова линия може да се окаже обезвредена бързо и на нищожна цена. Естествено, ще можете да заемете мястото във всяка от "осирителите" Вражи "тенекии" - това е най-бързият начин отново да се сдобиете с нещо, което може да вози.

3. RTS
Този режим наистина съществува и за всеки би изглеждал досущ като една съвсем нормална, при това добре изпълнена, 3D стратегия, но на практика е почти неизползваем. Силно се съмнявам, че някой би се лишил от удоволствието на 3D екшъна за сметка на стратегията. Освен това и самата игра няма да ви налага или да изисква на всяка цена използването му. Все пак, от време на време, ще трябва да се възползвате от удобството, което вмъкването на този начин на игра предоставя. Особено ако играете в Мултиплеър - нещо, в което се съмнявам, но не защото играта не я бива, а защото може да се играе само по Интернет (поне моята версия не успях да я изпробвам в локална мрежа), а при нашите връзки и скорости, познайте... Докато сте в режим на RTS много по-лесно можете да командвате и дислоцирате войските си. Добрата ориентация, по-мащабния поглед върху цялостната ситуация и възможността за бързото вземане на решения са основните предимства на този режим. Особено облекчение ще почувствате, когато ви се наложи да строите или да разположите бойните си групи по едно и също време на две различни - отдалечени едно от друго места по картата - и наблизо имате Relay Bunker.

Е, надявам се принципите на игра вече да са озарили като светлината на свръхнова съзнанието ви и да сте придобили поне най-обща представа как се играе. Ако ли не, погледнете снимките и текстовете под тях. От тук нататък ще говорим за елементите на играта, за нейните силни и слаби страни и ще се опитаме да намерим отговор на въпроса: Струва ли си човек да похарчи пари и да изгуби време с Battlezone 2.

ГРАФИКА

Имах щастието да изиграя Battlezone 2 на компютъра на брат ми, а той има една съществена отлика с моя - Matrox G400Max. Ох, просто не знам какво да ви кажа. С включени всички екстри Battlezone 2 е убиец на малки деца (с неукрепнала още нервна система). Прекрасен! В него няма да видите найразтърсващите текстури, макар те да са разкошни, но общото впечатление е такова, че в един момент с учудване осъзнавате, че експресът на мисълта ви е дерайлирал някъде около тридесетия кадър от играта и сега просто седите и зяпате екрана опитвайки се да се вълъ-тите в ролята на изваден от водата шаран. Богатството от цветове и форми, разкошно рендерираните обекти, респектиращата детайлност са едва няколко от качествата, които извисяват Battlezone 2 в графично отношение.

ЗВУК

В днешно време е по-трудно да намериш игра с кофти звуци, отколкото обратното. Затова и за звуците обикновено няма какво толкова да се каже, но все пак те са неделима част от една игра и оказват влияние върху атмосферата ѝ. Онова, което би могло да се очаква от звука в Battlezone 2, той го притежава. Адекватно са озвучени разните му там изстрели, експлозии, бучене на двигатели, гласовете по радиото и прочие околни шумове. Нищо свръх и нищо, което да дразни. Но виж музиката е друго нещо. Само един недостатък мога да изтъкна и това е еднообразността ѝ. Има няколко разкошни фрагмента, но те много скоро почват да се повтарят. Във

Този робот ще бъде рециклиран за да отвори място за бойните единици. А пък аз съм се настанила удобно в кокпита на трофеен хуувър танк.

Всяко друго отношение за нея могат да се изкажат само суперлативи.

ИНТЕРФЕЙС

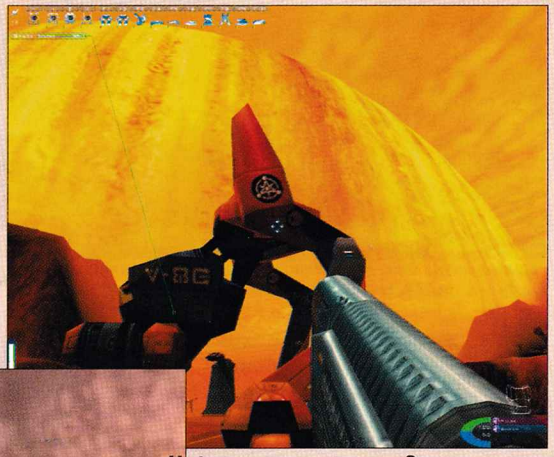
За него вече стана дума, но твърдо ще наблегна на следното: Интерфейсът е организиран много професионално, авторите са си свършили работата перфектно. Сама останах учудена, колко хитро и удачно е решено изпълнението на толкова много и разнообразни функции. Колкото и да не ми се иска ще трябва да спомена вече износената от употреба думичка - интуитивен. Смятам , че няма нужда да ви отегчавам с подробности. Никой, който реши да играе Battlezone 2 няма да срещне проблеми с управлението на возилото си, с издаване на заповеди на останалите бойни машини, с построяването на каквото и да било или пък с недостатъчно информация, пречеща му да се ориентира в събитията. Проблемите ви ще дойдат от друго място - от...

ИИ

Да се чете Изкуствен Идиот. Така нареченият Изкуствен Интелект напълно се припокрива с този на брат ми. Което ще рече, че втората дума от словосъчетанието липсва. Но да оставим разговорите за домашните любимци и да видим кое прави Battlezone 2 толкова ужасен. Да вземем собствените ви единици. Понякога, без някаква видима причина, те упорито отказват да забележат врага. Изпаднали в състояние кататонично, те го игнорират категорично... :-) и преспокойно зяпат "как турчин бесней над бащино им огнище". Но това не винаги е най-лошото. То настъпва когато им зададете опцията "Atack". Няма предвиден никакъв алгоритъм, който да прогнозира резултатите от действията на юнитите ви. Нито такъв, който да изчислява шансовете им и да реализира адекватен начин на атака. Те са готови да се втурнат срещу многократно превъзхождащ ги противник, без оглед на самоубийствеността на подобно действие. И се бият до смърт. Камикадзета. Един съвет: Не правете големи армии - всеки опит за масирана атака над противникова база ще завършва трагично - единиците ви ще се избиват едни други по-успешно отколкото това ще прави Врагът. Като в амок те изтребват всичко, което застане на пътя между тях и врага - дори и това да сте вие самите или други ваши единици. За нула време можете да загубите цяла войска. Но не си мислете, че това ще предизвика обрат в играта. Ако сте достигнали до тази фаза, да сте завладели достатъчно ресурси, за да можете спокойно да строите войски, да сте вдигнали няколко Кули, които да ви пазят ключовите позиции, няма сила, която да ви попречи да спечелите мисията. Всъщност има, но за това след малко. Враговете също са прихванали от вируса на СПИН (Синдром на Придобита Интелектуална Недостатъчност). Значи, ако компютъра е решил, че съществува един единствен път към базата ви нищо не може да го убеди в противното, нищо че цялата останала карта е на разположение. Единственото, което трябва да успеете да направите са две-три Gun Tower на пътя му и с неговите набези е свършено. Той ще се опитва упорито да минава оттам, независимо че упорито няма да успява. Никаква идея за заобикаляне или нещо подобно. В заключение: Не съм виждала екшън с по-безобразен Изкуствен Интелект. Трагедия! С това плавно преминаваме и към...

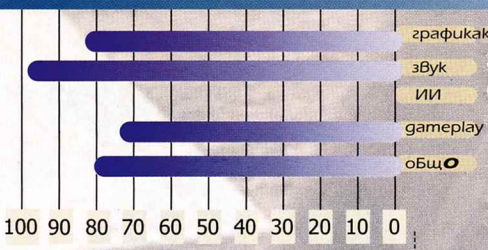
ГЕЙМПЛЕЙ

Какъв би следвало да бъде Геймплея, когато ИИ е скапан? Ами, разочароващ е едно добро определение. Не че не се кефих на играта докато я играх, но удоволствието идваше от самия замисъл, от добрата физика и не на последно място от прекрасната графика, готините пейзажи и добрия звук. Но самият екшън е скучноват, линеарен и... как до кажа - "безекшънен". Липсва динамиката. Добре все пак, че мисиите са разнообразни и понякога се "ъпдейтват" в движение. Освен това компютърът играе нечестно - веднъж бях завзела всички ресурси, а той продължаваше да бълва войска. А не беше Коледа? Никакъв Дядо Мраз не се виждаше наблизо. Е-е, това наистина ме вбесява. Не на последно място идват проблемите със скриптовете (алгоритмите за действия). По-горе казах, че въпреки превъзходството си понякога можете да не успеете да минете играта. Ами да, може да се случи - някои от скриптовете се активират единствено ако минете през дадена навигационна точка. Ако не го направите, дори всичко останало да е изпълнено, мисията не свършва. И такива примери не са един или два, за да махнем с ръка! Поради същата причина можете да забележите Враговете си да дремят някъде по картата, просто чакайки определено събитие да се случи, за да се задействат. В това летаргично състояние могат да прекарат и до края на мисията: Ами той пази там някакъв си път, това че аз му помилам в момента базата изобщо не го бърка. Скандално! Ами Pathfinding-а? Викате, да речем, Service Truck (Ремонтьор) да ви поправи кораба и той, естествено, решава, че най-добре е да мине направо през центъра на Вражеската база. Излишно ли е да споменавам тогава, че така и не го дочаквате? Ако към това добавим и оплакванията на феновете на оригиналната игра, че в стремежа си да опростят играта създателите са я направили направо проста и са погребали стратегическият елемент (който явно в първата част е заемал значително по-централно място) достигаме до логичния завършек на статията: Много, много потенциал е погубен в Battlezone 2. Ако сте се възхищавали на предшественика му и искате да запазите добрите спомени, не се докосвайте до нея. Всички останали, които се престрашат да се потопят във фантастичния й свят, може би ще видят бъдещето. На екшъна като цяло. А аз си оставам с надеждата и уповавието, че то ще долети на крилата на Battlezone 3. Тази игра заслужава това!



Най-мудното, тромаво и грозно метално чудовище на фона на едно от най-красивите природни явления

Това е вражеския еквивалент на Gun Tower-а - TESLA Tower. След малко мощно електрическо изпразване ще ме изпрати в отвъдното.



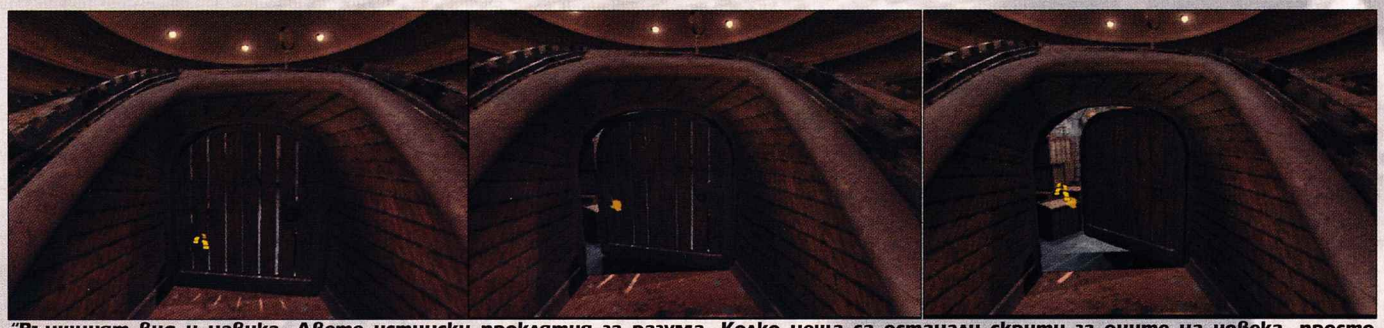
FAUST

автор: GROOVE

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 200, 32MB RAM, 2MB Videocard

Това е историята на един увеселителен парк. Всъщност на нещо много повече. Dreamland (името на атракциона) е само арената, върху която ще се разиграят съдбите на седем души. Седем човека, свързани с Dreamland, които са направили своя избор по време на живота си. И сега очакват присъдата си. Нагоре ги очаква блаженство, надолу изтезания. Вратата към мъките или щастието е заключена. А Вие държите ключа.
Заповядайте, Марселиус Фауст. Длъжността Ви на пазач на тази вече разпадаща се съборетина, наричана някога "Земята на Мечтите", Ви прави идеалния арбитър на нашия малък спор. Задачите Ви е проста. От Вас се иска единствено да разгледате съдбите на спорните седем души, да разберете, какво се е случило и да ни донесете намерените доказателства. Естествено, не можете да промените нищо. Всичко вече се случило и Вие ще станете ням свидетел на някои от най-интересните истории, които Животът е разказал през последните няколко десетилетия тук. Не ви ли блазни възможността да се разровите в тайните на седем от жителите на този парк? Да видите Dreamland през различни етапи от неговото съществуване? Знаех си, че ще се съгласите. Не, не ми обяснявайте защо. За мен думите ви нямат значение. Аз ЗНАМ истинската причина. Последвайте ме. Оттук моля.



"Външният вид и навика. Двете истински проклятия за разума. Колко неща са останали скрити за очите на човека, просто защото той разчита единствено на тях?"

Жребият вече е хвърлен и Вие се озовавате пред фургона на сиамските близначки Лили и Джоди. Първите впечатления от играта, като че ли няма да ви накарат да се влюбите моментално във Faust. Начинът ви на игра е изграден върху популярния Myst-аджийски "Метод на Сферите". Ето какво представлява той: Героят, през чиито очи Вие наблюдавате всичко, стои на определено място (една от сферите). Той може да се върти на 360 градуса, да свежда поглед към земята или да гледа небето - това е така наречения free look. Имате възможност да отидете само там, където са предвидили авторите. Например ако сте в гората не можете да тръгнете на посоки сред дърветата, а ще ви се наложи да тръгнете наляво или надясно. Оттук до словосъчетания като "линейност на действието" и "ограничаване на свободата" разстоянието на е кой знае колко. Защото си спомням не за една и две игри, където ми се е искало да отида до дадено място, да изследвам нещо, но просто никой не е предвидил подобна възможност и аз ща не ща продължавам натам, накъдето ме подканя курсора. За радост, този проблем във Faust почти е елиминиран. Повярвайте ми - няма да изпитате непреодолимо желание да посетите дадено място, до което няма да имате достъп. Просто играта е построена по такъв начин, че ще се чувствате свободен да правите това, което желаете. Що се отнася до линейността - тя си е заложена от самото начало. Все пак всички събития вече са се случили в миналото. Те са заровени в миналото и вашата цел е да се доберете до същината им и да разберете истината. А тя е че всяка една от тези седем души е носител на един от седемте смъртни гряха. Демонът се опитва да използва тяхната слабост и ги кара да сключат договор. Нека условията му, както и реакцията на избраниците да останат тайна докато не изиграете играта.
Но във Faust има други проблеми. Единият от тях са бъговете. На един-два пъти по време на игра бях успял да направя нещо, което е предвидено да бъде свършено по-късно (например да махна тапата на един прозорец). Прекрасно, но се стигаше до момента, когато моето действие трябва да предизвика някакъв резултат (от дупката да бликне светлина), а нищо не ставаше. Мотах се няколко часа поред, докато накрая не ми се наложи да намеря решение на играта. Там прочетох, каква е последователността на действията и всичко стана. Но все пак - голям пропуск от страна на Cryo. Другият недостатък на играта са някои трудноотКриваеми предмети. Те по нищо не се различават от неизбираемите такива и ако не сте с орлов поглед като Cherry просто ще пропуснете да вземете някой предмет и естествено не след дълго време ще "забиете".
Основните предимства на Faust са атмосферата, която играта успява да създаде и философската същност на играта. Тя притежава дълбочина, която не съм срещал досега. Не знам, как да ви предам посланията, които Cryo са вплели във Всяка една от седемте съдби. Не виждам начин и да ви обясня по какъв начин тези хора преплитат съдбите си една с друга. Накрая ще разберете, че сте участвали в сглобяването на един пъзел, като сте наместили частите една след друга и най-накрая сте получили една завършена картина. Изкушавам се да ви разкажа една от историите, които ще разберете по време на играта, но ясно съзнавам, че това е сигурен начин да ви отне

adventure
производител: Axel Tribe разпространител: Cryo Interactive интернет: www.cryo.com

Я да видим сега. Ако смесим това, оново и третото, какво ще се получи?

ма 1/7 от удоволствието от Faust. Затова ще се въздържа и ще се надявам перото ми да е събудило поне любопитството ви.

Сгуо са избрали да ви запознаят с живота на седемте души по един доста оригинален начин. Вие се разматавате из напълно безлюдните им домове и предметите, които вие докосвате или разглеждате "съдържат" в себе си реплики на притежателите си или част от историята на персонажа, която представлява отделна анимация. Разбира се, за да достигнете до дъното на историите, ще ви се наложи да решите не една и две загадки. Звучи доста плоско написано така, но има от какво да се изненадате, докато играете Faust. Загадките, както и хрумванията на дизайнерите не са еднообразни и няма да скучаете, докато се опитвате да продължите напред. Освен това главоблъсканиците, пред които ще се изправите, ще бъдат достатъчно логични (а в

Ще се запознаете с Калинка - рускинята шивачка в увеселителния парк

повечето случаи и лесни, но само при условие, че сте наясно какво се иска от вас), така че с тях ще могат да се справят и начинаещите в жанра приключение. Все пак се сещам за едно особено подла главоблъсканица - имате десетина книги и трябва да ги подретите така, че първите им думи да образуват изречение. Поради особеностите на интерфейса тази задача хич не е лесна, дори и да се досетите какво трябва да бъде написано.

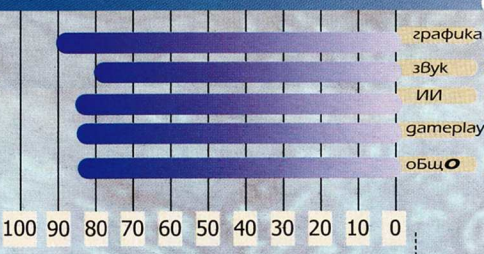
Някъде тука би трябвало да се вклини и абзаца за графиката и звуците на играта. Той би трябвало да звучи горе-долу така: Графиката на Faust се характеризира с изцяло 3D рендерирани обекти, които в повечето случаи са неподвижни. Макар и да са включени няколко анимации, като например отварянето и затварянето на чекмедже или врата, трептенето на свещ - усещането за статичност остава. Анимациите в играта са много и добре направени. Те служат за въведение в дадения епизод, разказват историята на персонажа или просто представят вижданията на демона за живота Вселената и всичко останало. Но графичната част на играта направо бледнее в сравнение със звуковата ѝ такава. Към играта има цял

Ето го и основният претендент за най-гадна загадка в цялата игра

саундтрак, който дори може да си го купите от дистрибутора на Юниверсъл Мюзик за България. В него участват звезди като... Предполагам, че повечето от вас имат органическа непоносимост към джазирана музика или в краен случай не са очаровани от стила. Въпреки това музикалния фон на Faust има голям шанс да ви допадне. Просто допълва атмосферата по един прекрасен начин. Говорът е кристално ясен. Звуците на околната среда също не са пренебрегнати. Въобще не виждам какво повече може да си иска в аудио гледна точка от приключенска игра от типа на Faust.

Както вече сте забелязали, Faust е едно малко по-различно приключение. Интелектуалното удоволствие, което изпитах след като изиграх и четирите диска, бе опияняващо като бутилка добре отлежало каберне-совиньон. Променящо настроението като приятната мисъл, минала през главата ви за само за секунда, но мигновено оцветила сивата обстановка. Неочаквано като вестта, че Gamers' Workshop отново е излязъл навреме. За всичко това мога да кажа само едно: Благодаря! Далеч съм от мисълта, че тази игра ще се хареса на абсолютно всички любители на приключенията, но определено ще допадне на по-възрастните такива, както и на философки настроените личности.

zoom
the game shop
varna
игри
мултимедия
джойстици
системи
аксесоари
WORKSHOP
оторизиран дилър на ПУЛСАР



RENEGADE RACERS

автор: SLURK

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

CELERON 300, 32MB RAM, 3Dfx or OpenGL card, DirectX 6.1

Напоследък като че ли някаква странна конспирация е плъзнала сред производителите на компютърни игри. Някаква странна тенденция си пробива път. Не зная кой, как и къде е взел решението, че на пазара трябва да се появи нов жанр, но той вече е факт - непретенциозните, симпатични, разтушаващи душата детски игрички са тук и упорито си пробиват път. А един ден, кой знае... може да изместят дори и кланицата Quake.

Re-Volt не бе първият, но стана най-яркият представител на тази група и звездата му ярко блесна на небосклона. Скоро след това наизгряваха и други звездички - коя по-ярка, коя не толкова и днес вече цяло съзвездие радва почитателите на тази нова вълна.

В тази статия ще ви запозная с един от новопоявилите се претенденти за короната, имащи наглостта да оспорват лидерството на досегашния крал на игрите с детски колички.

Този нахалник се нарича Renegade Racers.

Веднага искам да уточня, че ще се опитам максимално да избегна превръщането на статията в сравнение между Renegade Racers и Re-Volt, но да се избегнат напълно сравненията не би било възможно.

Така, че да започнем с първото - и тук имаме работа с малки машинки. Може да се спори доколко те са малки, но факт е, че те могат да се вземат в шепа - или поне такова впечатление се създава от играта.

И преди да сте отгърнали на друга страница защото ви занимавам с глупости (което си е чиста проба лична обида) да взема да ви разкажа що за чудо е тази игра.

Както не веднъж съм казвал, лудите далеч не са на свършване. никой не е на свършване мене ако питате, особено феновете на Боб Марли

За разлика от статиите на Whisper тук няма да ви занимавам с разни фабули, предистории и прочее уводи, що то Renegade Racers има не повече фабула от QIIIA или Need For Speed. Което ще рече никаква. Както е заподозрял вече всеки читател, що-годе достатъчно интелигентен, за да е наясно с това коя ръка е лява (и че следващия път когато пак я бутне в аквариума с пираните ще се раздели и с палеца), в играта ще са ви предоставени разни возила, които аз от тук насетне ще наричам играчки. Въпросните возила обаче, за разлика от много други игри не са подредени по технически показатели. Ако сте някакви мегаманиаци на тема технически детайли, ще побързам да ви разочаровам, защото единствените технически детайли в играта се изчерпват с конфигурирането на копчетата и нагласянето височината на звука. За разлика от Re-Volt, тук всяка кола си има специфичен шофьор, които водачи на превозни МПС-та биват представяни от кратки видеоклипчета. За разлика от гореспоменатия месо-преработвателен комбинат, тук водачите на возилата са представени в далеч по-приятелска светлина, и приличат по-скоро на другарчетата ви по площадка за игра, а не като хората, които ще ви обстрелват с различни видове оръжия. Всички те са нещо като карикатури на реални типове хора. Например може да избирате между някакъв армейски генерал, Франкенщайн, полу-пиян

Още започваме, зайци, пригответе си, тоест стегнете си коланите...

производител и разпространител: Interplay интернет: www.interplay.com

руснак и прочее ненадеждни натури. За начало не е зле, като се има предвид, че другите персонажи варират между вещица, съмнителен бизнесмен и върл фен на Боб Марли. За какво става дума обаче все пак, ще попита редовия данъкоплатец?

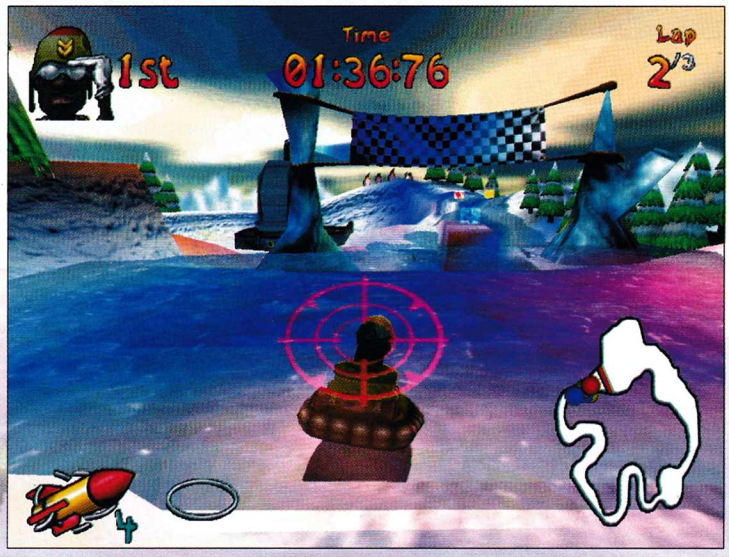
За разлика от Re-Volt тук няма да карате така любимите на Freeman колички с батерия от 1.5V и дистанционно управление (и на мен са любими, признавам си без бой), а ще се возите на играчки, които подобно на родовете от Star Wars Episode I Racer, се носят над водата. В случая те са зверски неманеврени, но от друга страна и адски забавни в тази своя си мудност, защото приличат на малки патета, а всички знаем колко са забавни малките патета.

Тези от вас, които са играли на Re-Volt и имат удоволствието да играят на Renegade Racers, няма начин да не забележат сходството в графично отношение, защото (както вероятно основателно подозирам) игрите се възползват от един и същ engine. Всъщност основното достойнство на RR е водата. Човек би казал, че е правена с motion capturing :-). Вълничките са точно като в плавателен канал, самата вода е кристална като по рекламните каталози на Карибите. Ще ви се иска да бръкнете в монитора и да си топнете ръцете.

За да е пълна феерията, вашата играчка, бричка, hover-че - или там както ще го наречете - успява да създаде такова завихряне, че зад вас се носят водни пари. Това, разбира се, е добре - пречи на изродите отзад. Но не чак толкова, колкото ми се щеше. За мое огромно съжаления авторите са решили да не затрудняват изоставащите, като са намалили летящата назад вода далеч под минималното желателно количество. Но все пак играта е замислена така че да може да се играе на Banshee без особено проблеми, което доказва, че в тази идея разум има.

По нататък в темата ни очакват и търкалящите се по нивата аналози на revolts (да, бе за бонусчетата говоря) от едноименната игра. Те отново са радост за окото. Приличат на огромни кубове от желе, което уви не се клати от вибрациите, макар че, ако сте на нелошо количество твърд алкохол играта изглежда далеч по-раздвижена :)). Както може да се предположи лидерството на Re-Volt на пазара, както и по-ранното му излизане, са обусловили тук ред предмети, които далеч не изглеждат непознати на заклетия геймър. Аналогът на батерията този път под формата на допълнително двигателче, което е със също така краткотрайно, но забързващо действие. Лъчът поразяващ съседа ви по кола в гореупоменатата игра не е забравен и тук, само че е променен в пасивен такъв и то във вид на щит - единствената му функция е да ви предпазва от злите ракети на още по-злите им податели. Изненадите със заимстваните (абе к'во заимствани бе брат - направо са си крадени - бел.ред) предмети обаче не спират дотук, защото - както знаем - подаръци ще има за всички от сърце, а изненадите от дълбокия чувал никога не свършват. За самонасочващите се ракети може да се каже, че дори дизайна им е изкопиран едно към едно. Единствената принципна разлика е, че тук излита една звездичка, а не снаряд. Обаче, за да не е съвсем нагла кражбата, авторите явно са се чесали доста дълго за да измислят нещо свястно и лично по мое мнение са вкарали в играта една от най-крещящите за възхвала идеи под формата на нещо като жизнени точки. Да именно. Не случайно по пистите са разхвърляни навсякъде аптечки. Това е още един от power-ups, с които може да се сдобиете. Нещо по-интересно. В играта е предвидена и опция за алтернативна стрелба. Това противно на здравата логика (калена в Blood2, UT, Half-Life), далеч не значи, че оръжието с което в момента сте се сдобили стреля двойно по-могъщо. Напротив - това просто е слот за още едно оръжие. Така например може докато обстрелвате с ракети нещастни

Огън! Не на вас бе, аз трябваше да стрелям... Пазете се и от мините, за да не видите звезди посред бял ден



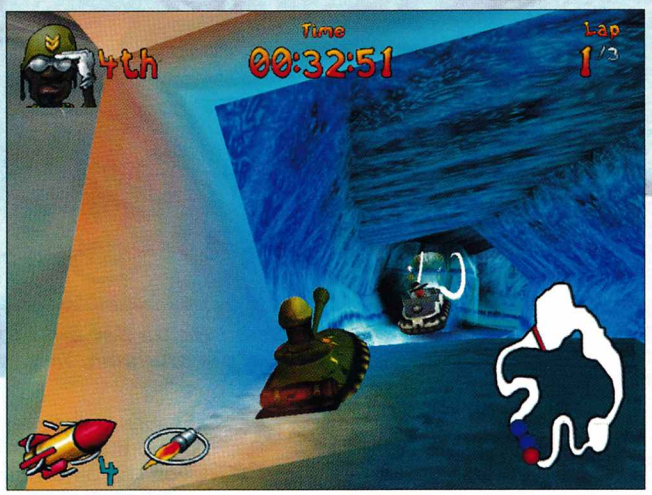
Лелееее, май ще ми се видят патици посред зима...

Балсаму и мъглата, трябваше да си купя аспиратор

ка, имал нещастието да Ви изпревари, може да включите допълнителните двигатели и докато той се върти отчаян, да вземете ценните секунди преднина. Между другото тук забавянето в следствие попадане на мина (все пак карате във вода, без мини не може), уцелване от ракета и прочее е реализирано далеч по-вълнуващо отколкото в Re-Volt (Уууу - бел.ред). Над главата на вашето човече започват да се въртят патета, все едно на главата му е паднал 5 тонен бетонен блок от 8 тона :-). Това, разбира се, продължава кратко (около 3 секунди). Едно от другите възможни наказания е временно сплескване на возилото. След още три секунди всичко си е наред и вие отново щурмувате хълмовете.

А, да - смело гребейки с пълни шепи от кошницата с идеи на Re-Volt, менютата в RR са реализирани, използвайки се engine-а на играта. Самите менюта предлагат няколко различни опции на игра - Arcade, Party, Quick Race, High Record race.

За Arcade няма какво толкова да обяснявам - 32 състезания, в които първото място е повече от желателно. Хитър обаче е начина, по който авторите са се спасили от потене над редактора на писти - просто са добавили към основната цел допълнителни задачи. Реално 32-те състезания са реализирани на четири писти. Един път обаче трябва да събирате снежни човеци, друг път плажни топки, да завършите състезанието под определен времеви лимит и така нататък. Така едно и също ниво бива използвано многократно с малки изменения, като просто се променят допълнителните ви задачи - основната е, разбира се, да победите.



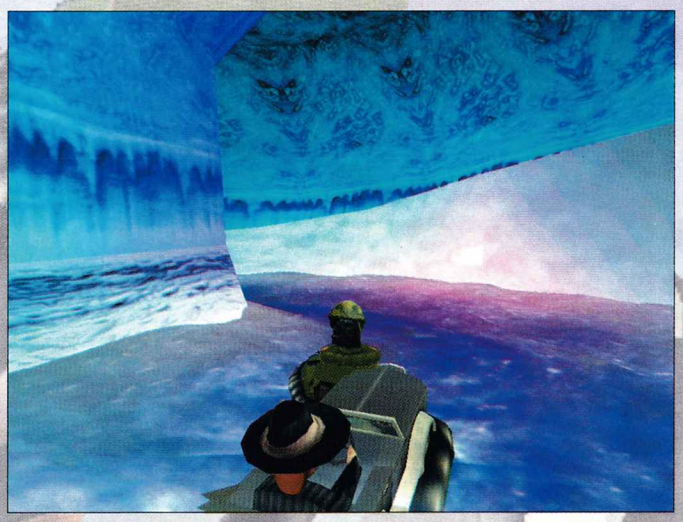
Готови за стрелба...

Quick Race е една добра възможност да се запознаете с пистите, и поради крайно ограничената им бройка там отначало има само една. Нямайте грижи, тази писта участва в близо 40% от всички състезания. Самите писти далеч не са трудни. Едно две минавания по тях и вече сте почти майстори. В Party режима имате уникалния шанс, ако машината ви го позволява, да се блъскате с още до трима ваши (не)приятели. Разбира се такава игра може да бъде само едно добро пожелание, защото всеки който е играл на един компютър Mortal Kombat с приятел знае, че дори и 8 копчета да са нужни, всеки компютър издъхва под този своеобразен flood. Като връх на недомислието опция за multiplayer няма. Няма бе! Няма! Може би програмистите са решили, че начин да се включат две клавиатури и два джойстика към една машина има, за да може да прерасне скучния single в ожесточен multiplayer двубой. Само че не са го упоменали - начина. Аз също не успях да измисля начин това да стане, въпреки че успях да размажа съседа отгоре, като го поканих у нас да джитнем малко и му дадох да разбере (на по-гадните копчета естествено). Играта далеч не вървеше както бих искал, но беше играема.

И понеже, тъй и тъй съм се размрънкал, да довърша: Възмутително е игра излязла в края на 2000 година да има видеооткъси с такова възмутително качество - като на игра, излязла преди поне 5 години.

По-нататък: Ако човек реши да бъде дребнав ще открие твърде много недомислици и неща, които успешно ще му докарат нервен пристъп или сърдечна атака. Колкото до последното..., хм, абе има едно девойче дето си разкарва кучето в парка до нас..., ама айде - това е друга тема.

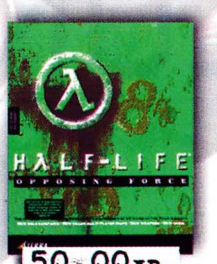
Та на въпроса - каква е тази течна вода в корито от лед бе хора? Силна възмута изригна в мен на едно ниво, където трябваше да си пазя кръвта да не слиза под 15%. Всичко чудесно, прекрасно ниво, карам си аз и к'во да видя - насреща трупи, широки колкото целия плавателен канал. Само благодарение на свръхестествените си способности успявам да мина между капките и точно се радвам как съм изльгал тъпото дърво, когато забелязвам как изведнъж почва да ми мига кръвта. Кипвам! Оказва се че дори на почтително разстояние от дънера пак не мога да се размина невредим. След милион преигравания, разбира се този проблем беше дебъгнат, но защо трябва да го има, питам? Следващото ми грандиозно оплакване е от музиката. Тя е в CD-Audio, чудесно, прекрасно, най-накрая чист звук, но защо по дяволите трябва да спира точно по време на половината състезание? "Толкова е дължината на парчето, мързи ни да го направим да се повтаря, докато свърши пистата. Какво да се прави, съжаляваме мили играчи, но нямаме време и желание да доизкусуряваме такива минорни проблеми." - почти официално изказване на фирмата производител. Като се абстрахираме от унищожителната критика, която теглих на горката игричка, може и да се окаже, че играта си е супер! Няма какво да се лъжем, играта отправя доста сериозно предизвикателство към прекия си конкурент - Re-Volt. (Малее, к'во каза току що бе, колега - предизвикателство ли чух? Като това да излязат навън и да се разберат като мъже, нали? Голи до кръста, на два метра разстояние, един от друг се плюват. Или с по едно пауново перо - гъделичкат се до посиняване и задушаване от смях. Какво предизвикателство бе? Re-Volt RULZZZ Бееееее!!! - бел. Freeman... Една минута по-късно: Това последното да не се взима под внимание, Freeman току що отлетя на Юг - бел.ред) Графиката е най-силния коз в ръцете на това отроче на болни, но трезво мислещи мозъци, музиката е весела и жизнерадостна, и макар да не е агресивния индъстриал на QIIIA, все пак допринася за пълно потапяне в играта. Самият геймплей е бъкащ от оригинални, макар и малко изплагиатствани идеи, които само чакат да ги видите. И макар че вече далеч не съм на 13 години, аз лично страшно се изкефих на тая игра. Не за друго, а защото тя е създадена, за да докосне детското у всеки. Детското, което никога не умира. Пробвайте, за да ми повярвате.


Опааа, това ми опърли задника. Ще видиш ти, само да имаш късмета да ме задминеш, задник такъв!

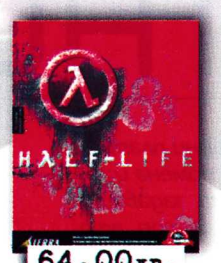
Купете Мултиплеър хитовете на Blizzard и Sierra от единствения оторизиран дистрибутор за страната

45.00лв.

58.30лв.



50.00лв.

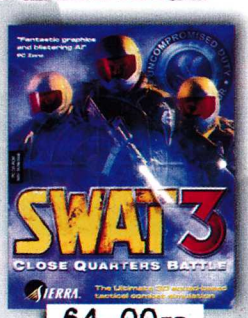


64.00лв.

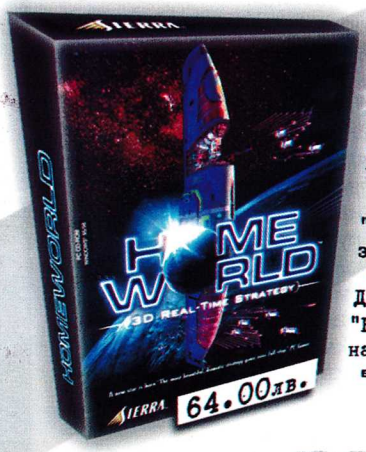
36.70лв.

+ два от най-новите сингълплеър хитове на SIERRA

64.00лв.
от създателите на CAESAR III



64.00лв.
най-истинският полицейски екшън



64.00лв.

"Стратегическа игра на годината"
COMPUTER GAMING WORLD

"Най-добра стратегия в реално време за 1999г."
CNET GAMECENTER

"Най-добра PC игра за 1999г."
FUTURE GAMES NETWORK

Две поредни години "Най-добра игра на шоуто "
E3 EXPO

Всички посочени цени са без ДДС.

МАГАЗИНИ

София
бул. "Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9811

София
ул. "Екзарх Йосиф" 51
(02) 832 635
(02) 983 5601

София
бул. "П. Евтимий" 86
(02) 951 6772

София
бул. "Витоша" 61
(02) 882 025

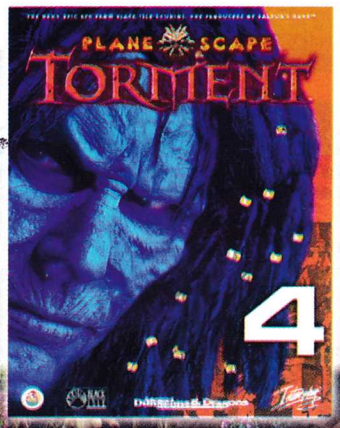
София
НДК
магазин "ПОЛИСАУНД"
(02) 981 15 25

Варна
ул. "Райко Жинзифов" 14
(052) 607 974
(052) 235 560

Бургас
бул. "Хр. Ботев" 101, ет.2
(056) 800 109

На вниманието на собствениците на компютърни зали

ТИ ВИДЯ ЛИ НОВИЯ КАТАЛОГ НА 'ПУЛСАР'?



Най-добрата RPG игра за 1999г.

От продуцентите на Baldur's Gate и Fallout 2. Играта ползва Bioware Infinite Engine използван и в Baldur's Gate.

4 ДИСКА

ПУЛСАР

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

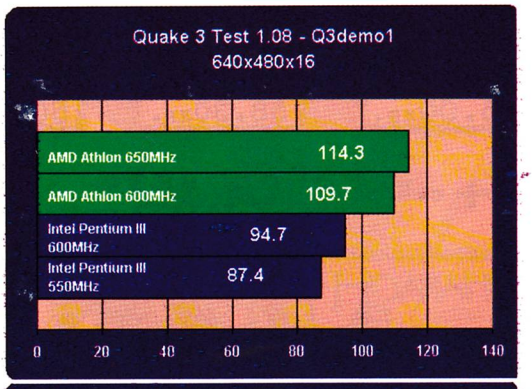
автор: GROOVE

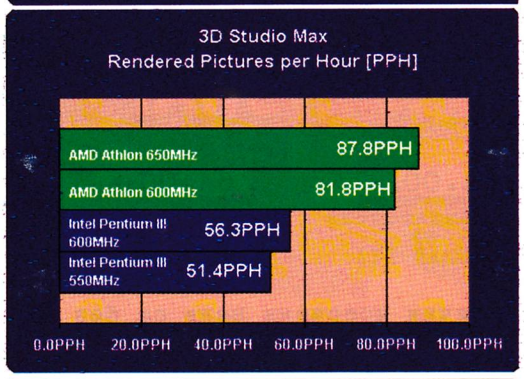
AMD ATHLON

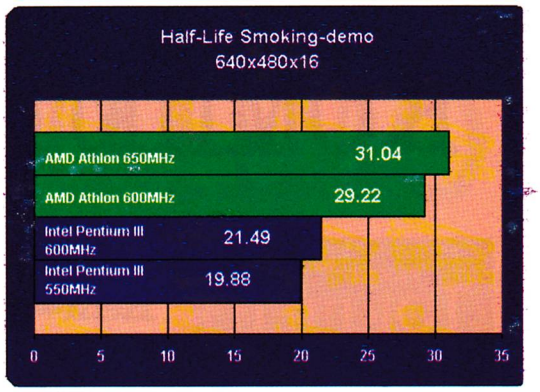
В последните няколко броя ставаше дума за дънни платки, базирани на схемен набор Intel и изобщо не се спомена и дума за AMD. Поради огромния брой Ваши писма, задаващи различи въпроси относно новият й процесор - Athlon, ето ви и информацията, която успях да събера за него. Надявам се, че ще ви бъде полезна.

Борбата между двете фирми започна още през 1993г., когато Advanced Micropocessors Devices започна разработката на процесори, които да са конкурентно способни на Intel. И наистина, фирмата успя да се наложи на пазара като вторият най-сериозен играч на пазара, но до скоро и дума не можеше да става за детрониране на Intel. Първите опити в това направление бе процесорът K6-2, който по всеобщо мнение можеше да се сравнява по производителност с Pentium II на еквивалентни честоти. Въпреки това, той не успя да увеличи значително позициите на AMD, защото Intel преминаха на Slot 1 и не след дълго пуснаха евтиния Celeron с кеш, който успя да доведе не малко ядове на компанията. Финансовите резултати на компанията през последните няколко тримесечия бяха отрицателни.

AMD реши да промени стратегията си, която включваше предлагането на процесори със производителност равна или по-висока от тази на конкурентите им от Intel при точно установен спред в цената (т.е. имаше точно определен процент, който процесорите на AMD трябваше да бъдат по-евтини от тези на Intel). Най-новият модел на компанията - Athlon се стреми към друга пазарна ниша - на системите от висок клас. Athlon не е бил замислян като евтин процесор така че ако очаквате ниски цени ще останете неприятно изненадани от цената му. Причините за тази стъпка на AMD са две. Първата е, че те искат да направят най-бързия x86 процесор на пазара, с което да привлекат нови клиенти, които досега са използвали Pentium II(III). Едно евентуално преориентиране на професионалистите към Athlon, ще се отрази благотворно на продажбите и пазарния дял. Освен това при процесорите от висок клас печалбата е много по-голяма. Но дотук всичко си оставаше в сферата на добрите пожелания...







Резултатите от сравненията между AMD Athlon и Pentium III на 600MHz. AMD убедително води.

ПРЕДИМСТВА

След като AMD пуснаха Athlon на пазара през месец август 1999г. стана ясно, че оптимизмът на AMD не е бил напразен. Първият модел на 500MHz достигна около 20% по-висока производителност от тази на Pentium III-500 (тук не става дума за Coppermine). Как бе достигната подобна разлика? Ще спомена съвсем накратко някои от основните предимства на Athlon спрямо Pentium III.

1. Кеш от първо ниво (L1 Cache)

Размерът на L1 кеша при Athlon е 64 KB. Това е 4 пъти, повтарям пъти повече, отколкото в обикновения Pentium III. Като се има предвид, че кешът служи за буфериране на данни, тази разлика се отразява и на производителността на системата.

2. Execution Ports

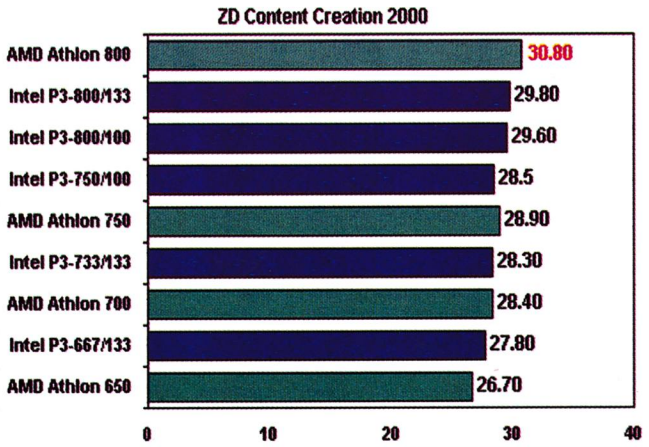
Друг основен момент при работата на процесора е начинът, по който той изпълнява инструкциите, зададени от софтуера. При Pentium III за това се грижат 11 паралелно работещи единици. При Athlon те са повече, при това използват по-сложен и ефективен алгоритъм за изпълняване на непоредни инструкциите (out-of-order). След като те се обработят операциите биват изпращани към така наречените execution ports (в свободен превод канали за изпълнение). При Pentium III execution ports са 5, а при Athlon 9. Това означава, че процесорът на Intel може да изпълнява по 5 инструкции на цикъл, докато този на AMD цели 9!

3. По-добро FPU

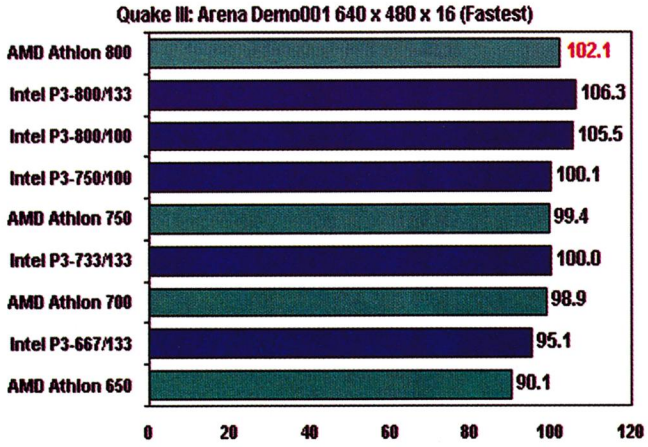
Разкодирано, съкращението FPU означава floating point unit т.е. това е частта от процесора, която отговаря за операциите с плаваща запетая. Познайте, кои приложения намират най-голяма полза от FPU-то? Програми за рендеръндринг, като 3D Studio MAX и игри (най-вече Quake-о-образни). Ще видите, че при сравнението между Athlon 500 и Pentium III 500 разликата изобщо не е малка. Друг е въпросът при сравнение от вида Athlon vs. Coppermine при игри, оптимизирани за SSE, като Quake III: Arena, например.

4. Slot A

Както предполагам знаете, Athlon се закрепва върху шина, която прилича на Slot 1 на Pentium II. Тя се нарича Slot A и не е съвместима със Slot 1. Slot A използва протокола на DEC



При сравнението между Athlon и Coppermine нещата изглеждат малко по-различно. Athlon е с едни гърди напред при бизнес приложенията



А когато се пусне игра, оптимизирана за SSE, каквато е Quake III: Arena, нещата се обръщат в полза на Coppermine. Въпреки това трябва да споменем, че при горния тест GeForce 256 при AMD системата е била принудително сложена в режим AGP1x, докато при Pentium III е работила нормално - AGP4x

Alpha "EV6". Честотата, на която EV6 работи е 100MHz, но самата шина може да трансферира информация и при високата и при ниската точка на цикъл, така че технически погледнато скоростта се удвоява и става 200MHz.

И НЯКОИ НЕДОСТАТЪЦИ

Athlon щеше да бъде най-добрият процесор на пазара, ако не беше една негова слабост. Кешът от второ ниво не е интегриран on-die ами е изнесен извън ядрото на процесора при това функционира на половината от честота на CPU-то. При 700MHz Athlon бе достигната границата на скоростта при кеш паметта - 350MHz. Затова следващите два процесора на 750 и 800MHz използват технологията K75. При нея L2 кеша работи в съотношени 2:5 т.е. при 750MHz-овата версия на Athlon, скоростта му е 300MHz.

Освен това Athlon е като един малък реактор - изискванията му към захранването съвсем не са малки, да не говорим че из Интернет има проблеми с повишаване на температурата. Проблемите се задълбочават при "издуването" на процесора на по-голяма честота. При преминаването към 0.18 микронна технология това ще бъде коригирано, но дотогава имайте предвид, че около 300 вата захранване са една добра застраховка срещу забиване на системата ви.

Друг проблем при Athlon е хардуерната му несъвместимост с Pentium II(III). Става дума за това, че Athlon се нуждае от коренно различна дънна платка от Pentium. Затова, ако в искате да направите upgrade на Athlon, ще е необходимо да смените и дънната платка. Но това е само част от цялата история. За момента дънните платки за Athlon не поддържат AGP4x, 133MHz SDRAM... Решението на този проблем вероятно ще се нарича Via KX-133, която в скоро време ще се появи на пазара.

БЪДЕЩЕТО

За последно, предлагам да наденем розовите очила и да погледнем в плановете на AMD за 2000-ната година. За в бъдеще фирмата предвижда качване на L2 кеша към чипа и по този начин се елиминира необходимостта от Slot A (алтернативата на Slot 1). Скоро се очаква чиповете да преминат от алуминиеви към медни връзки. Предвиждат се версии на Athlon както за Slot A, така и за Socket A. Желаещите да закупят AMD ще имат избор между:

Thunderbird - Процесорът ще използва 0.18-микронна технология, а ядрото му ще бъде K75. Скоростта на L2 кеша ще бъде на тази на процесора, т.е. тя ще бъде on-dye, като при това нейният размер най-вероятно ще остане 512KB. Очаква се резултатите от тази промяна да бъдат няколко милиона транзистора в повече, както и значително увеличение на производителността. Thunderbird ще бъде насочен към пазара на работни станции от ниско ниво и настолни компютри. Ще се предлагат версии за Slot A и Socket A.

Spitfire -Това се очаква да бъде Celeron еквивалента на AMD. Процесорът ще разполага с по-малко L2 кеш памет, най-вероятно около 256KB. Други разлики спрямо Thunderbird няма да има. Spitfire е насочен към настолните системи от нисък клас.

Mustang - Athlon супер-тежка категория. Очаква се процесорът да разполага с до 2MB кеш памет от второ ниво. От AMD съобщават, че той ще има "подобрено ядро", но засега от фирмата не са изтекли повече подробности. Mustang ще е ориентиран към работните станции от висок клас.

P.S. *Един ден преди списанието да излезе на печат, AMD демонстрира на International Solid-State Circuits Conference най-новият модел на компанията - Athlon на 1100MHz, който работи БЕЗ специално охлаждане. Процесорът е изработен във Fab 30 в Дрезден и е с on-die L2 кеш памет и медни връзки, произведен по 0.18 микронна технология. Явно AMD ще удари жестоко Intel много по-скоро, отколкото очаквах...*

FUCKU® FUCKME автор: GROOVE

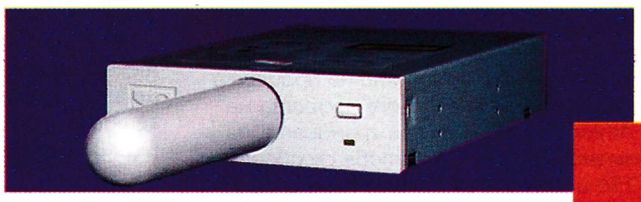
hardware FUFME

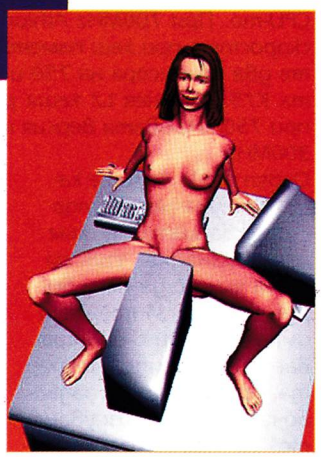
Следващите няколко реда са напълно сериозни:
Ако намирате текстове със сексуално съдържание обиждащи и накърняващи вашите морални устои, моля спрете да четете по-нататък. Вътре ще намерите използвани думи и изрази, които няма да оцените като приемливи, за своите разбирания. Благодарим ви предварително. Пожелаваме ви приятно четене на останалата част от списанието

Fuck You Fuck Me
www.fufme.com
Интернет, като че ли е на път изцяло да замени отношенията между хората. Типичен пример за това са чатовете. Там всичко може да наподобява истинския живот - срядни, приятелства, свалки, войни, примирия ... цяла палитра от чувства. При това положение, защо да комуникираш с външния свят? По Интернет е по-безопасно (там не чупят ръце, защото си бил отворен, максимум да те дропнат, баннат, кикнат и прочие рестриктивни мерки), пък и можеш да се представиш за всеки... Вече има хора, които по цял ден висят в Мрежата, говорят със себеподобни и не щат да си подадат носа навън. Но тук, неминуемо, възниква проблемът с голямо П. Има физиологични нужди, които Мрежата, като че ли не може да задоволи. Специализираните сайтове не решават този наболял проблем, а само способстват неговото разрастване. И нетърпеливите потребители на Интернет непрекъснато се питат: "А не можем ли и да се ... таковата .."- На тях явно им е неудобно, затова аз ще го кажа: "А не можем ли да правим секс по Интернет?". "Можем" - отговарят му производителите на виртуални шлемове и костюми и му показват последния модел. "Той е уникален, дори ще бъде много по-хубаво отколкото наяве." Малко етикетче свряно в ъгъла на прекрасната кутия указва цената. Тя е меко казано шокираща - имам няколко идеи как може да бъде похарчена петцифрена сума в долари (просто ми я дайте и ще останете учудени колко бързо се справям) и виртуален шлем с костюм, като че ли не влиза в тях. Това може би е и причината за появата на Fuck You Fuck Me (или накратко FUFME). Това са само догадки. Истинската причина ще бъде завинаги обвита в мъглата на времето.

Не знам кой болен мозък е решил да направи подобен хардуер. Нямам ни най-малка представа, защо. Факт е, че следните, хмм, устройства наистина съществуват - сайтът не е някакъв майтап със света. Колкото и да не искате да ми повярвате. Но вие така и още не знаете за какво става дума. И така, както поне следва в моите хардуерни статии (тоя лаф вече се изтърка), следват

ТЕХНИЧЕСКИ ХАРАКТЕРИСТИКИ
FUFME представлява 5,25 инчово устройство (като голямо флопи, CD или чекмедже), което се продава в два модела - за жени и мъже. Мисля, че и сами ще успеете да се сетите за разликите в проектирането. FUFME за мъже е далеч по невинно изглеждащата част - само едно кръгло отворче :). Вижте снимките и ще ви стане ясно. И така да приемем, че сте си инсталирали чудото върху CD-Rom-а. Как точно действа FUFME? Влизате в Мрежата и със специалния софтуер, идващ с хардуера започвате сесия. Вашата FUFME половинка се появява и остава само да си го сложите/пъхнете (в зависимост от пола и предпочитанията :). След това всяко ваше движение ще се предаде на партньора ви посредством Интернет. Голямо шоу. Държа да отбележа, че нежната половина на човечеството е в много неудобна позиция. За мъжете няма да бъде чак такъв проблем да си наглася PC-то, за да осъществят виртуален полов контакт, но при





жените положението едва ли ще е същото. На картинките това се вижда с невъоръжено око. В рекламната брошура твърдят, че устройството става и за любителите на орална (представете си, как ще бихте се чувствали :)))) и анална любов. За мъжете с нежни души не е помислено, но ако се съберат достатъчно писма, вероятно ще се изкарат версии за гейове и лезбийки Интернет маниаци. И всичко това само на цена от 499$ парчето. 1 година гаранция. Оферта, на която не можете да устоите!
Пичовете, разработили продукта, препоръчват и използването на презервативи по време на акта. Според тях причините са от санитарно естество, но помислете при прекомерна употреба, какво става с модула на FUFME предназначен за мъже??
По отношение на Internet изискванията - 14.4 модем ще бъде напълно достатъчен. Не се знае какво става, когато изведнъж трансферът по Интернет се затлачи и как ще се компенсират забавянията. Още по-малко искам да коментирам произшествията при прекъсване на линията, но това със сигурност са рисковете на професията. Същото важи и при внезапно спиране на тока, при употреба на уреда от мъже - това не е CD-Rom, че да има опции за аварийно изваждане...

Първи Български Интернет Магазин

www.bgstore.com

- игри
- книги
- хардуер
- софтуер
- аксесоари

- плащане при доставка
- или с дебитни карти

стоките са в наличност и се доставят от книжарници Компютърен свят
Варна ул. Райко Жинзифов 14 тел. 607 974, ул.Иван Аксаков 31 тел. 607 973

автор: GROOVE

СОФТУЕР

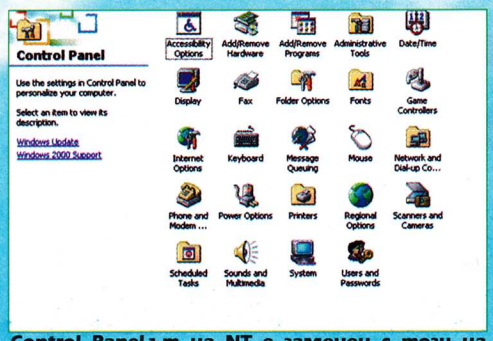
Най-накрая дойде Моментът. Благодарение на слабия период на компютърните игри - почти нищо стойностно не излезе този месец, най-накрая избльсканата месеци наред рубрика Software Видя бял свят. Честно казано, имаше идея тя да се помещава на диска (по подобие на филмВите и Видео прегледи на Snake), но мисля че ще бъде най-добре тя да бъде В списанието. Какво смятате Вие по Въпроса? - На диска или В списанието или В небитието? Очакваме отговори на този Въпрос.

Windows 2000 PRO

За Windows 2000 се изписа толкова много, че ако не сте прекарали последните няколко години В неизвестна пещера В Родопите, надали не знаете за какво става дума. Новата операционна система би трябвало да комбинира сигурността и многозадачния режим на NT с удобния и лесен интерфейс на Windows 98. Какво точно се е получило - Все още не мога да Ви кажа със сигурност. Но ще споделя с Вас Впечатленията си от няколкото дни, които прекарах с Windows 2000 Professional и резултатите от тестовете, които направих.

Интерфейсът на Windows 2000 Professional не се различава много от този на Win '98

Първо няколко Встъпителни слова по отношение на системните изисквания на Windows 2000 professional. Не знам дали си спомняте, но преди няколко години Microsoft гордо съобщиха, че Windows '95 ще тръгне на 386DX-40 с 8MB Ram. И той наистина тръгна. Е, не ставаше за работа, но някак си Windows '95 се инсталираше на подобна конфигурация. Същото нещо можете да очаквате, ако качите Windows '2000 на машина с Pentium процесор и 64MB Ram (минималните изисквания според Microsoft). Не само че ще чакате повече от час и половина за 600MB-овата инсталация, но и е хубаво да се отбиете до близката закусвалня да хапнете нещо или да отпуснете изопнатите до краен предел нерви докато го чакате да се доконфигурира. Всички тези хубави приказки бяха, за да мога съвсем отговорно да заявя, че е меко казано неразумно да си инсталирате Windows 2000 professional на машина, която няма поне 96MB Ram и Celeron 333A. Операционната система ще работи и с 64MB Ram, но бавно, много бавно. Но 128MB Ram далеч не са оптимума на Windows 2000. Забеляза се значително забързване на системата след слагането на 196MB Ram и 256MB Ram. Това е. Quake 3 пасти да яде - Windows 2000 professional изисква от системата Ви адски много.

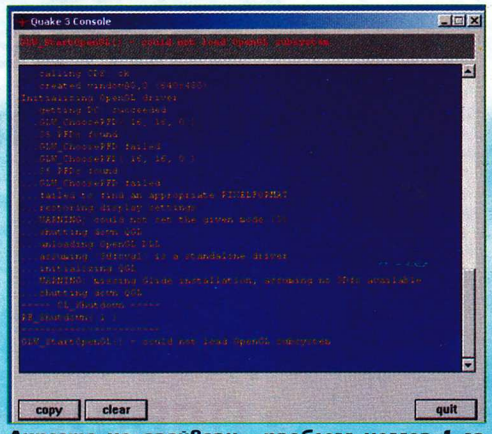


Control Panel-ът на NT е заменен с този на Windows '98, но нека това не Ви заблуждава - NT-ядрото веднага си проличава ако пуснете Administrator Tools

Като стана дума за инсталация - при мен тя премина безпроблемно, но имам приятели, които след инсталация на Windows 2000 ги носихме до къщи след 24-часа на Quake В близкия гейм клуб. Съвсем бяха пощръклели горките и само мълвяха: "Бил &#%*!*#@" (не е леко да ти се скапе целия хард диск, съчувствам им). Всъщност не са малко хората, които просто обявиха Windows 2000 за Проблемът 2000, който ни заплашва. Други пък обясниха цифрата 2000 В заглавието като броят нови бъгове добавени от талантите на Microsoft.

А сега сериозно. Windows 2000 Professional е основан изцяло върху кода на Windows NT. Какво означава това? Освен зловещи системни изисквания и много по-кадърно написана и Вървяща система. Защото разликата между NT и Windows '98 е няколко камиона "буболечки". NT версията е с класи над своя събрат, но пък ограничената поддръжка на игри и по-трудното поддържане на системата прогонваха средностатистическия играч от нея. Дали и Windows 2000 Professional продължава пътя на конфронтацията?

От игрите, които се опитах да пусна под Windows 2000 Professional, нямаше никакви проблеми със съвместимостта (с малки изключения).



Липсата на драйвери - проблем номер 1 за играча, тръгнал да си качва Windows 2000

По форумите, чиято тема бе Windows 2000, имаше оплаквания, че някои заглавия не тръгват под системата, но Windows NT версиите им оправяха тзи проблем. Дотук Всичко е добре, НО ако случайно, по някаква причина играта изисква DirectX 7, забравете да я пуснете. Тя изобщо няма да тръгне. Проблеми със съвместимостта няма, но няма и DirectX 7 за Windows 2000 :). Така че ако искате да играете Earthworm Jim 3D, например, ще Ви се наложи да си инсталирате и Windows 9x. Друг проблем е качеството на драйверите (за този момент ще се спра

по-подробно след малко). Компютърът, който служеше за опитно зайче, беше екипиран с Intel740. Под Windows 2000 картата работеше по-добре, поддържаше по-високи режими на опресняване, но когато пуснах Unreal Tournament в OpenGL режим, положението излезе извън контрол. Мишката се влачеше и след половин час налучкване, успях да щракна върху бутона Change и да променя видео режима. В Direct3D играта вървеше сносно, но когато пуснах High Quality Textures започнаха да се появяват разни едноцветни четириъгълници. Май не е необходимо да ви казвам, че под Windows '98 SE подобни проблеми нямаше.

Друг проблем при Windows 2000 представлява недостатъчната поддръжка на хардуера.

Само ще ви спомена, че когато пуснах Windows 2000 на система със софтуерен модем Rockwell HSF и ISA звукова карта (в случая Turtle Beach System 2000), тези две устройство изобщо не успяха да тръгнат под новата операционна система. Напразно търсих драйвери в сайта на Microsoft и на производителите - "отникъде надежда взорът не видя". Подобна незавидна съдба очаква и други по-стари устройства, като изобщо не се знае, дали в скоро време те ще бъдат включени в поддържания от Windows 2000 хардуер. Да не говорим за положението CD-R. Лично аз пробвах да пусна няколко записвачки под Windows 2000, но без особен успех - над определена скорост на записване изгаряха CD-то. Но има и добри новини.

За разлика от NT, Windows 2000 е Plug'n'Play, което означава, че всички P'n'P устройства ще се инсталират безпроблемно на него. Освен това се поддържа и USB стандартът, както и опцията "hot swap" - да свалите или сложите USB устройство по време на работа.

Освен това стабилността на Windows '2000 е подобрена многократно. При проведения от мен тормоз над новата операционна система, тя се държеше мъжки и заби само 1-2 пъти. При подобни действия Windows '98 SE веднага се предаде и показа синия екран. Пробойните в сигурността в NT са закърпени и за момента Windows 2000 е и най-сигурния Windows, който е правен някога (временно, може би :). Ако досега сте ползвали само Windows '9x ще забележите и значително, пардон ЗНАЧИТЕЛНО подобрение на multitasking-а. Много отдавна се знаеше, че Windows NT е истинската многозадачна система, а Windows '98 много трудно може да се нарече така. При проведените тестове предимството на Windows 2000 над '98 версията бяха огромни. Опитах нещо съвсем простичко - копиране на файлове от един хард диск на друг (2GB) докато Winamp-а свиреше. При Windows 2000 нямаше накъсване на звука...

Има още много (и хубави) неща, които могат да се кажат за новата операционна система, но по-голямата част от тях нямат никаква допирна точка с игрите. А нашата цел е да погледнем Windows 2000 именно през очите на човек, който използва компютъра си за забавление. Защото подобрения интерфейс, възможността за по-голям контрол върху И ако трябва да извлека някакво обобщение на написаното досега, то би трябвало да звучи горе-долу така:

Windows 2000 е най-стабилната и сигурна операционна система на Microsoft, появявала се до сега, но високите изисквания към компютъра, недостатъчната поддръжка на хардуера и липсата на поддръжка на DirectX 7 я правят неподходяща за играчите. Поне засега...

PowerArchiver 2000 5.1

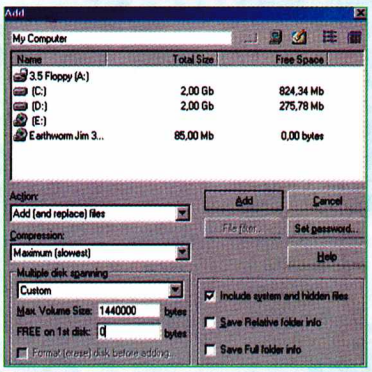
След като ви загубих времето с Windows 2000, злоупотребата с вашето търпение представлява с PowerArchiver 2000. "Какво толкова? Архиватор като архиватор?" ще си кажат по-просветените. И ще са прави. PowerArchiver 2000е една стандартна програма за компресиране и декомпресиране на файлове. Само че притежава една много важна черта - програма е freeware, т.е. абсолютно безплатна. Не само че напълно легално ще можете да си я ползвате, но и няма непрекъснато да ви съобщава, че нейният пробен период, че е хубаво да се регистрирате ... изобщо няма да ви занимава с глупости. Добавете към това и някои интересни възможности в нея и ще разберете защо тази програма е намерила постоянно място на дисковете ни и се описва в списанието.

Една от най-добрите новини около PowerArchiver 2000се нарича multiple disk spanning т.е. ще можете да "нацепите" архива си на няколко части с определен от вас размер. Знам, че дискетата вече е почти низвергната форма на пренос на данни, но със сигурност ви се е налагало да събереете един 2MB архив на 1,44MB дискета.

Второто предимство се състои във факта, че PowerArchiver 2000 има пълна вградена поддръжка на форматите: ZIP,CAB, LHA, TAR, TAR.GZ и BH, както и може да разчита и дезархивира следните типове файлове: RAR, ARJ, ARC, ACE, ZOO, UUE и XXE. Повече от това, здраве му кажи.

Но това не е всичко. От торбата с възможности, които идват с PowerArchiver 2000 ще ви запозная с още три. Първата е зададете опцията архива, който току-що сте получили по електронната поща или сте свалили от някой уеб-сайт с вашата любима анти вирусна програма.

Другата екстра към PowerArchiver 2000 се появява, когато отворите архив, в който фигурира install.exe или setup.exe. Тогава програмата учтиво ви пита, дали не искате направо да инсталирате продукта, наместо първо да я дезархивирате в дадена директория и оттам да пуснете изпълнимия файл. И последно, но не на последно място идва възможността да разлглеждате support TXT, RTF, BMP, ICO, WMF, EMF и JPG файлове с вградения в PowerArchiver viewer.



Ето я и опцията за разделяне на даден архив на няколко тома

PowerArchiver 5.1 - бърз, удобен, функционален и най-вече безплатен!

ACD See vs. Irfanview

Доста се колебаех, преди да започна да пиша тази статия. Защо ли? Защото сравненията между два софтуерни продукта от подобен клас вече е почти невъзможно. Едно е да се сравнява Corel Draw с Adobe Illustrator и съвсем друго програми за преглеждане на файлове от ранга на ACDSee и Irfanview. Защото техните версии излизат горе-долу всеки месец. Ако конкуренцията е успяла да измисли някакво новъвеждане - в следващата ревизия на другата ще бъде включена опция с подобна функция. Ето ви няколко съвсем пресни примера: IrfanView бе първата програма, с която можеше да се разглеждат анимирани GIF файлове. Познайте какво се появи ACDSee 2.32? След това Irfanview 3.07 въведе модата на plug-inовете. Същата опция вече я има и в ACDSee 3.0. В същата тази версия 3.0 са въведени и опциите за редактиране на яркостта/контраста/цветността и прочие характеристики на картината, което пък съществува още от старата DOS програма PlayView. Затова наместо да се спускам в дълги обяснения, ще ви дам файловите формати, които двете програми поддържат, ще ви запозная с резултатите от проведените тестове

Скорост

Irfanview постига малко по-добри резултати от ACDSee (при отваряне на 30MB файл, разликата бе около секунда). Това се дължи най-вече на различните начини, по които двете програми обработват файла. Докато Irfanview отваря файла така, че той да се събере на екрана ви, то ACDSee ви показва истинския му размер. За сметка на това, когато увеличите голяма картинка в Irfanview, скролирането става много по-бавно, отколкото в ACDSee.

Качество

Единственият недостатък на ACDSee по отношение на качеството на образа бе при преглеждането на файлове в CMYK. Проблемът си остава и при новата версия, но ако си мислете, че ACDSee се справя лошо - по-добре погледнете, какви ги върши Irfanview :). Като цяло ACDSee изкарва по-качествените образи.

Поддържани Формати

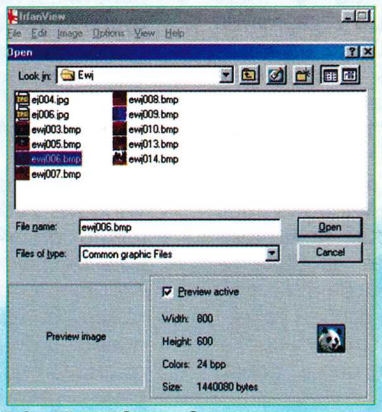
И двете програми поддържат разглеждане на над 40 типа файлове. При това не само на картинки, а и музика (MP3, Wav, Mod,Mid) и видео (MOV, AVI, MPG). Разнообразието на поддържани формати при IrfanView, но надали скоро ще ви се наложи да разглеждате RAS, CAM, PSP или ICL файлове, а и някои от тях се нуждая от plug-in-и (които също ще намерите към диска. Единственият формат, който липсва в ACDSee и има някакво реално приложение се нарича CLP (clipboard file). От друга страна Irfanview не може да се рови из ZIP и LHA архиви, така че нещата горе-долу се изравняват.

Редактиране на образа

Както е тръгнало, скоро ACDSee и Irfanview могат да се превърнат в мощно средство за редактиране на картини. Наред с най-стандартните опции като яркост/контраст, вече се забелязват Blur, Levels, Emboss, Button и прочие. Благодарение на plug-in в Irfanview дори могат да се използват известните филтри Filter Factory за Photoshop. Честно казано съм впечатлен от бързината и качеството на изпълнението. Макар че едва ли програмите ще стават за предпечатна подготовка :)

Конвертиране и WWW поддръжка

Тук безспорен лидер е ACDSee. Програмата има възможност да конвертира по един прекрасен начин голям брой файлове. Акцентът лежи върху JPG формата, който е най-използван в Интернет. Чрез вграден plug-in ACDSee може да създава автоматично HTML албум с thumbnail-ове (умалена картинка на оригинала).

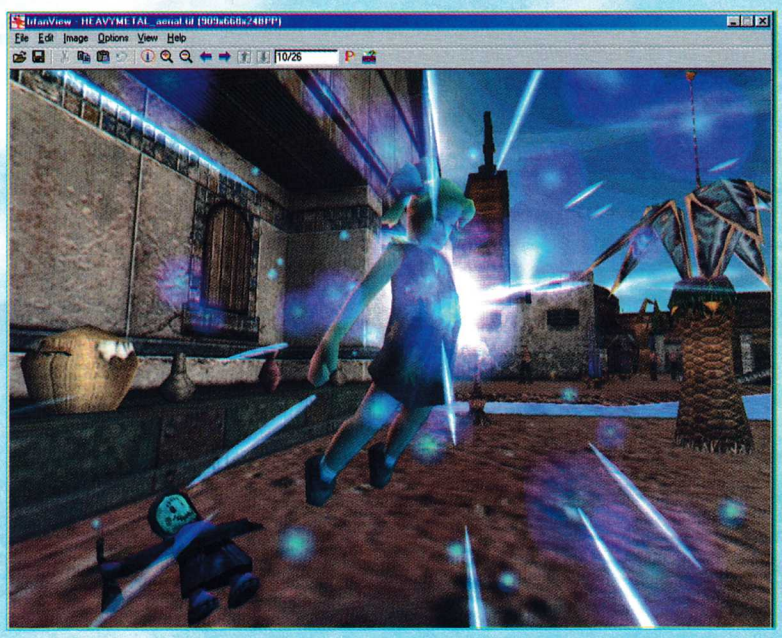


IrfanView ви дава моментално preview на всички BMP-та

Цена

Основното предимство на Irfanview е, че е напълно безплатно! Можете да си го ползвате колкото искате -няма никакви проблеми. От друга страна ACDSee си е shareware с 30 дневен изпитателен срок. След него започват да се появяват разни съобщения, които напомнят на неплатилите, че е крайно време да олекнат с около 50 долара.

Е, стига толкова съм ви занимавал с двата продукта. Irfanview и ACDSee си имат своите предимства и недостатъци, но е факт, че това са две от най-удобните и бързи програми за разглеждане (а вече и прослушване) на файлове. Убедете се сами - и двете програми са пусна-

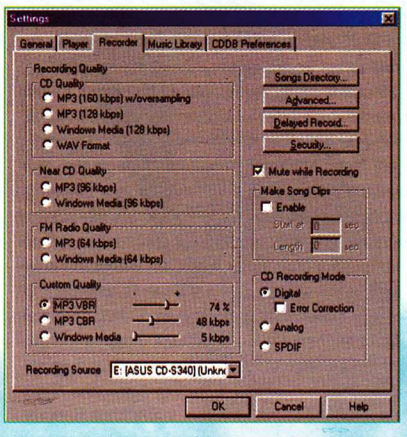


ти на диска към списанието.

MusicMatch Jukebox 4.5027

Мнозина от Вас сигурно знаят, какво точно прави тази изключително удобна програмка. Досега тя бе използвана предимно за превръщане на музикални компакт дискове в MP3-та. Програмата се справя със задачата си изключително успешно и наред с Audio Catalyst е една от най-популярните софтуери, които се използват за подобни дейности.

Recorder



Основната (и най-сложна) част на MusicMatch Jukebox е неговия Recorder. Той Ви позволява да записвате CD-audio дискове като MP3-та. Имате на разположение най-различни опции за качеството на MP3 формата. Можете да ги запишете на 128 или 160kbps, но ако държите звукът от аудио компакт диска и от направения файл да бъде с почти същото качество най-добре използвайте опцията VBR (variable bit rate). Когато тя е включена вашият bit rate зависи от характеристиките на звука, който в момента се записва. Той непрекъснато се променя. Например ако песента започва с интродукция, изсвирена на китара или глас и поради тази причина диапазонът на звука е малък, тогава bit rate-ът, на който се кодира MP3-то ще бъде около 90-128kbps (в зависимост от процентите, които сте задали). Когато се включат повече инструменти, bit-rate-а се повишава и може да достигне до 256kbps.

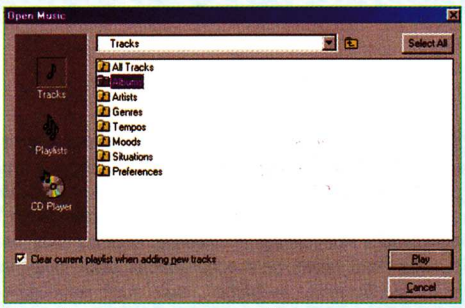
Самият процес на извличане на аудиотраковете се извършва посредством технологията Digital Audio Extraction (DAE). При MusicMatch Jukebox 4.5027 докато тече записването, програмата Ви показва скоростта с която става това, както и progress bar-а отбелязва със жълти осцилиращи линии проблемите, които е имало CD-то при четене.

Player

Единственото предимство на player-а на MusicMatch Jukebox, което мога да се сетя, е стабилността на работа. При Variable Bit Rate, Winamp забива при просвирване на повечко песни. За сметка на това Player-а на MusicMatch Jukebox заема повечко ресурси...

Playlist

За разлика от Winamp, Kjofol и Sonique, чиито playlist е нещо много трудно управляемо (в по-добрия случай) или направо кошмарно, в MusicMatch Jukebox този елемент е направен почти перфектно. В начало си правите нова музикална библиотека и след това добавяте файловете Ви с нея. Програмата разчита техния ID3 индекс, където се съдържа името на автора, албумът, стила на песента. Цялата информация се записва под формата на база данни. Тя може да сортира MP3-тата Ви по стил, автор, албум, при което създаването на playlist става по-много лесен начин.



База Данните с песните Ви

Здравейте и поздрави от Варна.
...Ще използвам момента да ударя и една критика. На няколко пъти (по точно два) срещах думата "**порно**". Например в статията за Driver в по предния стария брой (беше нещо от рода, че телевизора вече бил безполезен след като спрели да дават **порно** по него). Не че съм моралист (такива работи дават тук по кабела - няма да казвам откъде знам), но все пак Workshop си е народно списание и се чете от 10 до 100 годишни. Не защитавам правата на 10 годишните (те отдавна вече си гледат такива образователни филмчета). Думата ми е за по-възрастните, които може и да хвърлят някое око в списанието на детето и а... каква изненада. Затова ако е възможно следващия път като ви се наложи да правите асоциации с късните филми да използвате думи като "еротика", "образователен", "медицински" филм и прочие. Иначе списанието е СУПЕР!!! Само ако можехта да изпратите във Варна малко повече списания без диск, че много мои приятели не успяват да си го купуват, защото 5 лева не са много, но за бедния студент са доста.

Асен Иванов

***Хм**, прав си. Трябва да помислим за родителите и да ги предпазим от неочакван шок или дори нещо по-сериозно. Чудя се дали да не им препоръчаме образователна беседа с 10 годишните си дечица, която да им отвори очите за големия лош (Доколкото лошо може да бъде **порното**,.. Абе как ще е лошо бе, недей така, знаеш ли колко е хубаво... Хм, тъй като те гледам знаеш, май - вие там във Варна, по кабелната к'ви неща гледате... ама, айде няма да казвам откъде знам) свят, за да сме сигурни, че при сблъсък с думичката **порно**, например - няма да получат тежки емоционални травми и трайни психични увреждания. Иначе предложението е уместно и ще се опитам (поне доколкото зависи от мен) да го имам предвид. Което означава, че ще си поговоря със Snake. Не, няма какво да си говоря - той ще го прочете тук. Е, считай въпроса за уреден.*
Я да видим сега, употребихме... Колко?... Да, употребихме цели 4 пъти думичката порно... Ъ-ъ, всъщност май станаха 5. Моли се някой родител да не отгърне на писмата, че...
Колкото до списанията без диск - в този брой има реклама на една Варненска книжарница "Компютърен свят" - вижте адреса, там варненци ще могат да намерят GW без диск с много по-голяма вероятност, защото лично го зареждаме със списания.
Freeman

Здравейте,
Принудих се да купя списанието с диск, въпреки че върху него няма нищо, което да ме интересува (освен може би демото на Thief2, което си го бях изтеглил вече, и което BTW най-вероятно ще върви на P4, но не и на средностатистически геймърски компютър в България) и трябва да ви кажа, че съм разочарован.
Първо половината списание е отишла в изцяло ненужни статии за игри, които никой не играе, а другата половина почти не ме интересува. Жалко. И лека полека се комерсиализирате отвратително. Какво е това на задната корица бе? Добре, че като е в опаковка списанието, плаката предвидливо скрива каквото трябва, но честна дума, отвратен съм...
...Ами ако дойдат от ВиК и те да пускат реклама, канализацията на София ли ще изтипосате отзад? Не мога да го разбера това...
...Всъщност ако трябва да бъда изцяло обективен, всички игри, които сте споменали са интересни по своему, но аз не намерих почти нищо по свой вкус (освен Planeskape, но тя ми е непосилна с 4-те си диска - това са 40 лева в края на краищата, и Ultima 9). Аз съм си виновен, знам. Това не прави списанието лошо. Така е. Както казах, изказвам личното си мнение. И затова ще ви попитам нещо: Какво намират хората в 3D shooter-ите? Мисля че това са възможно най-тъпите игри, в тях няма нищо смислено...
... За Tzar сега. Корицата изглежда много добре, никой не може да отрече. Но не мислите ли, че попрекалявате с нея. Знам, че е "първата" българска игра, но я играх и трябва да ви кажа, че тя е - в най-добрия случай - оригинална. Крайно време е да понамалите темпото - Взехте вече да се повтаряте. В PC мания статията е изключително точна и обективна, добре е да я погледнете...
Иво от Варна.

***Зд**равей Иво,*
Всъщност ти си си отговорил на една голяма част от въпросите сам. Това само доказва тезата ми, че стига да оставиш човек достатъчно дълго да говори, той много скоро ще започне сам себе си да опровергава. В този смисъл, за мен бе голямо удоволствие да се наслаждя на твоя монолог. И на лъкатушещия път на мисълта ти. Но все пак... За игрите - прекрасно си го казал - всеки има собствено мнение. Аз например смятам, че подбрахме най-интересното, което можахме. Писахме и за двете големи RPG заглавия излезли напоследък (явно, че това са игрите, които те интересуват). И пак си прав - ти си си виновен. Не зависи от нас игрите да излизат на по 1 диск или пък да могат да се играят на 386-ца. Същото обяснение мога да ти дам и за 3D shooter-ите - въпрос на вкус. Но ще ти го обясня все пак. Ами приеми, че някои хора се развличат така, че изпускат парата, че разтоварват. Или просто харесват динамиката и напрежението. Ти например ще отидеш ли да гледаш в киното Война и Мир, Осъдени Души, Ходене по мъките. Май не - нищо, че са стойностни филми, че са класика и са признати за изкуство. Защото са трудни за смилане, защото са тежки и натоварват емоциите. Обаче за Матрицата ще си сред първите, или за някой екшън. Ще погълщаш жадно субкултура и яки клотеци, ще пълниш очите, а после ще обясняваш колко невъзможно добър е тоя филм (който всъщност е пропит с толкова клишета, че се чудех дали не съм го гледал и преди, по време на алкохолен делириум). Боже Господи, за каква Война и Мир ти приказвам - вас вече не могат да ви накарат едно Време Разделно да изгледате, а ето това е филм. Апропо да попитам: А, какви книги четете ти и приятелите ти? Живота стана повърхностен, приятелю. В този динамичен свят, хората имат нужда от емоционално разтоварване - 3D shooter-ите го предлагат. Е, не е само това причината, разбира се. Както вече стана дума - въпрос на вкус.
Да, бихме сложили реклама на ВиК. Ако я платят. Ти лично какво би предпочел - няколко тъсти пъха на корицата или липса на корица, поради липса и на списание. Рекламите изхранват изданията, с тях ние оцеляваме. И ако наистина не станем много скоро комерсиални, каквито вече ни обвиняваш, че сме, можем да станем много мъртви (метафорично, разбира се). А за Tzar. Ако наистина мислиш така, значи не си разбрал нищо от статията, а още по-малко от играта, нямаш никаква идея колко костра създаването на една такава игра и изобщо не си оценил каква непосилна работа са свършили тези няколко момчета, които я създадоха. В статията на Alex има толкова компетентност, колкото не би могъл да намериш в цялата PC мания Взета на куп. Един съвет - отдели повече време на играта. Малко е тежичка кампанията, но с упоритост всичко се постига. Разучи я в детайли, обърни внимание на всеки елемент и наред с някои грандиозни бъгове, ще откриеш толкова много блестящи идеи, колкото в момента изобщо не предполагаш. Да не говорим, че пиратската версия, която си играл няма да има нищо общо с версията, която ще излезе в Щатите, а надявам се и у нас.

Freeman

Здравейте Изроди!!!
Това писмо е написано на 26.01.00 година и има за цел да ви покаже някои грешки (много ще се зарадвам ако ги оправите в следващите броеве), иначе списанието горе-долу е жестоко.
Грешка #1 - абе момчета, нали не сте толкова тъпи, че пишете статии от по няколко страници. Поразширете ги малко. Например от 3 страници хубава статия не става (в повечето случаи), затова от 3 ги направете 5. Няма да сгрешите.
Грешка #2 - не пишете само за GAMES, включете и някоя друга страница за SOFTWARE и HARDWARE. Ама не от порядъка на 1-2 страници както правите вие, а от порядъка на 5-6 листа. Понеже такива като мене не ги интересуват само игрите, а и програмите, и компонентите за PC-та, които излизат почти всяка седмица. Тогава сигурно ще си повишите и възрастовата граница на читателите, които са на не повече от 20 години (Just like me and my friends).
Грешка #3 се отнася относно дисковете. Те са доста добре направени, но нека програмите в тях са повече вместо клиповете и всякакви други такива изгъзици. Също така няма да откажа и ако вкарате някои и друг CRACK или PATCH. Макар тази грешка да не е кой знае колко значителна.
За Грешка #4 още не съм се сетил, но като открия и нея ще ви уведомя (бъдете сигурни в това)...
... Ако искате още някой съвет можете само да ми пратите E-mai-че. Ще се постарая да ви намеря някой кусур.

zazel

***Здр**авей, о Идеал на мъжко съвършенство :-),*
***Как**то се казва: Който не се поучи от грешките си е обречен да ги повтори и ние ще си Вземем бележка.*
Но! Каква е дефиницията за грешка В нашия случай сега? Ами доста разтеглива. Защото Всичко отново опира до личните Вкусове и предпочитания, а за да установим дали наистина си прав ще трябва да порьчаме социологическо проучване. Но да караме поред.

Първо: правилно си предположил - чак толкова тъпи не сме. Можем да ги пишем тия статии по 5 страници и... го правим. Учуден си сигурно. Ами приятелю, текста на една наша 3 странична статия би запълнил поне 5 страници В някое друго списание (имена няма да споменаваме). Но тук Въпросът не опира В това, а дали на Всички ще им хареса - навярно не. Ако обърнем поглед към "светлия пример" на западните ни колеги ще установим, че там повече от страница чист текст (освен В изключителни случаи - за игра на броя и т.н.) много трудно можете да намерите. Инфото е сбито, силно компресирано, В таблоиден стил. Това е и бъдещето на компютърните списания В България (някои Вече го правят). Но дотогава има още Време.

Второ: отдавна се каним да разширим рубриката за Hardware и Software и В този брой правим първият си опит. Не е чак 5-6 листа, но поне е 7 страници (което горе-долу пак толкова прави). За нас това е огромен скок. Абе ще я Вдигнем ние тази Възрастова граница, тъй да знаеш...
Трето: приятелю, В предния брой пуснахме около 150-200 MB програми. Колко още искаш? Ние сме геймърско списание - трябва да се занимаваме приоритетно с демота и филмчета за игрите. Пък и съм убеден, че много хора не биха се съгласили с теб. Но това е без значение на фона на новия диск, В който има маса - Все хубави - програмки. Надявам се да ти хареса.
Колкото до кусурите - давай, ние Винаги сме насреща за вашите желания. Пък и нали трябва да направим съвършеното геймърско списание.

Freeman

...И такааа. Сега искам да отправя малко критики към списанието:
1. В последния брой имаше просто досадни правописни грешки. Знам, че не можете да се оправяте с Всичко, за да излизате навреме, но тия грешки са просто тъпи.
2. Постарайте се да пишете малко по-къси статии. Убеден съм, че не на Всеки му се иска да чете романи от по 6-7 страници, та било то и за ужасно интересна игра (аз лично не съм от тях, но на някои други им прави Впечатление)
3. Ами то май повече лоши неща нямате. Но даже и с тях списанието е супер. И наистина не разбирам защо пък интерфейса на диска да е лош. Според мен си е много cool.

Верен фен: CybD3v1L от Добрич

Здрасти земляк,
В този брой само критики публикуваме, а твоите са най-скромни, като че ли. Не го споменавам като упрек. Опазил ме Господ.
Айде сега, пак сме тъпи. Тоест правописните грешки, но щом те са тъпи, какви тогава трябва да сме ние. Аз бих ги нарекъл недоглеждане, недостиг на Време, умора, липса на редактор и т.н. Ще се опитваме В бъдеще да намаляват, но няма да стане отведнъж.
По Втория пункт, май най-добре ще бъде да Ви свържа с Azazel. Да обсъдите нещата. Както казах Вече неведнъж - Всеки си има Вкусове. Проблемът е, че ние няма как да сме сигурни В правилността на което и да е от решенията си, затова ще следваме инстинктите си.
Много поздрави на Всички геймъри В Добрич и най-Вече на посещаващите клуба Top Gun.

Freeman

Вчера бях В София и забелязах, че е излязъл новия брой. Попитах на няколко РЕП-а, но продавачките твърдяха, че го имат само с диск. Викам си, айде ще си го купя като се Върна ВъВ Варна на сутринта. Днес излизам и буквално съм обиколил половината град, навсякъде ши... продавачки твърдят, че са го свършили и го продават само с диск. Е, КАК ДА НЕ ИЗКУФЕЕ ЧОВЕК БЕ????!!!! Гледат ма В очите и ма лъжат "Ми то свърши без диск". Как ще е свършило като В София е излязло едва Вчера-оняден
Пределно ясно ми е, че дъртите ку... искат да ударят по-голяма печалба, ама на някои хора инфото на диска не им е необходимо... Не знам от кого зависи, но много Ви моля да направите нещо. И защо не пише на корицата какви са Ви главните теми? Това никога не е било. Не мога да разбера какво пише, а оная ми Вика, че било запечатано. Моля Вземете мерки или за съжаление ще загубите доста читатели.

***Здравей**,*
Голямо търчане падна, трябва да ти кажа. За около седмица редакцията остана самотна и обезлюдена. Защото Всички се Втурнахме да Взимаме мерки. И с гордост трябва да отбележа забележителните успехи, които постигнахме В това начинание. Взехме мерките на толкова много хора, че окапахме от изтощение. То не бяха манекенки, балерини, кандидат фолк-звезди (пфу), бъдещи актриси или пък просто хубави продавачки В някой магазин. Whisper пък, който напоследък нещо хич не е на кеф, Взе мярката на някакъВ огромен негър пред Шератон. Вчера го погребахме. С почести - оказа се африканският аташе от Нубия. Видяхме и Президента. Хм, добре, че навреме удържахме Whisper, иначе...
Е, братко, след толкоз Взети мерки, Вече се надявам на луд успех.
Но, на проблема: Имаме огромно желание да продаваме повече списания без диск, но ние отпечатваме точно толкова, колкото фирмите-разпространителки на печатни издания ни заявят. Имали сме разговори, но много разпространители категорично отказват дори да пробват да продават списания без диск. Твърдейки, че нямало търсене за него. Наистина мисля, че голяма част от продавачите по сергиите са те излъгали, но не за това, което си мислиш. Според мен те изобщо са нямали такива списания, но не са искали да създадат Впечатление за незареденост.
За корицата приемам упрека, но В миналия брой просто сърце не ни даваше да я разваляме с надписи.
Надявам се да не сме те изгубили като читател.

Freeman

Здрасти работяги от работилничката!!!
Новия брой е СУПЕР!... А пък със статията за Baldur's Gate 2... разбихте ме. Доста се надявах да пишете за нея, щото ми писна да се ровя В И-нет. Не, че не мога да намеря материали, но друго си е да го прочетеш на РОДЕН език със скрийншотове, с някой и друг лаф, хубаво оформено - Всичко както трябва. НО! Защо трябваше да има "но"? Както Винаги има доста очевадни грешки В списанието - най очевадната са разменените таблици с weapon-ite на Q3-arena и Unreal. Не че е някакъВ особен проблем, но оставя кофти Впечатление - абе забелязал съм, че доста често правите ОЧЕВАДНИ грешки. На трета страница на Ultima 9, отгоре какво да Видя - пише "3d shooter:half-life opposing force". Иначе има малко правописни грешки (наистина малко В сравнение с предишните броеве)...
...Е, това е засега, че Tzar-ят ме чака! Ооооо, сетих се: ТОТАЛНО НЕ СЪМ СЪГЛАСЕН, че AI-то на Юнитите В нея, по Време на движение, е добър. Напротив - ужасен е В сравнение с АОК. Нека AlexIII не го Взима навътре, но като имаш 10 кораба, направо можеш да се побъркаш, ако искаш да ги накараш да отидат ТОЧНО на определено място: то не са заобиколки, не са Въщания назад - направо Hell. И сухопътните - ако тръгнете на някъде задължително се нареждат В редица и обикновено конете са отзад - В сравнение с формациите и бойния строй В АОК е цяла мъка.
Чао: UltraAsi

Привет,
Прав си за гафовете. Не е лесно да се правят подобни ОЧЕВАДНИ грешки, ама Веднъж като му хванеш чалъма, после става лесно. Много мисъл стои зад тези гафове, приятелю. Е, дойде Време да си признаем хитрината преди да сте ни разконспирирали. Идеята е проста - правиш един голям гаф, хората го забелязват, понегодуват-понегодуват и после махнат с ръка. Веднъж като махнат с ръка на това, за другите - хилядите дребни бъгчета дори и не правят Въпрос. Дет' се Вика - клин, клин избива! Тактика, тактика!
Що се отнася до бъговете В Tzar, не съм най-компетентния да ги коментирам и затова ще замълча, но ще предам забележките ти на Alex.
Чао: Freeman

разказ с неочакван край

Вековен миг!

автор: Евгений Николов Тенев

Светът е война, а аз съм войник такъв и ще бъда до последния миг, до последния ден, до последния звяр такъв е законът, такъв е и "TZAR".

Нощта бавно се спусна над замъка в долината, където сега кипеше живот. Звездите се показваха една по една на небосклона далеч зад планината. Селяните, наобиколили склада оставяха последните си за деня товари - злато при злато, камък при камък. Оттук дори мога да забележа грижливостта, с която извършват всичко. Това са последните запаси - други вече няма. От мястото на поста ми, долината се разкриваше пред мен с цялата си красота. В този момент важаха само законите на природата, която сякаш усещаше какво ще се случи тази вечер. На зелената морава, точно под хълма, все още се намираха доспехи и оръжия от последния бой, забити и разхвърляни безразборно. С ушите си все още чувах писъци и викове на войниците, които оставиха телата си да гният в пръстта. Дано някой да запомни тези хора, които предадоха живота си в ръцете на смъртта, в името на своя народ.

Конят нервно изпръхтя под мен. Горкият - цял ден да виси на едно място, за да пази поста си. Ех, остарявам вече, щом и доспехите ми взеха да натежават. Сега и ковачът няма да може да ми помогне. Не издържам повече. Не мога. Но няма как.

Залезът стана кърваво червен. Такава утре ще е и земята - кървава. Вчера скаутите се върнаха и казаха, че наближава орда от гадове, които според тях не можем да спрем. Малко останахме живи след набезите на маврите - няколко конника, няколко мага, няколко стрелеца - последните пазители по пътя на Юг. Кулите пред замъка от вчера горят, а работници за поправка не стигат. Ще се мре ли утре, Господи?

Стиснах здраво дръжката на меча, прехапах устни и заплаках... Не издържах повече. Няма за кога да се срамувам, няма пред кого, единственият ми приятел е препасан през кръста. Пред него ли да се срамувам? Като гледам и неговият цвят потъмня от кръвта, която се разля вчера. Каква битка бе само! И каква идва насреща. (From a battle I come , to a battle I ride). Дали ще преоткрия утрешната красота на залеза със собствените си очи, или ще я изпратя, с безплътния поглед на вятъра, който разнася душите на мъртвите? Не знам.

От отсрещния хълм се приближава някой - конник... от нашите е. От тук не мога да позная точно кой...

- Драконите, драконите идват...

Това е Оруин - познах по гласа, че е той. Казва за драконите. ПО ДЯВОЛИТЕ, знаех си, че жълтурите с дръпнатите очи ще нападнат с дракони!

Обърнах глава към Магическата кула и видях как десет мага от нашите, все още медитират. Дявол да ги вземе с тези скапани магии. Ако вместо тая грозна кула имаше един... НЕ, това вече няма значение. Оруин тръгна към мен, виждам, че иска да ми каже нещо.

- Дименсин, застани пред кулите с другите войни, за да спечелим време за маговете. Те трябва да успеят да направят магиите си. Иначе сме загубени.

- И без това сме вече мъртви, Оруин. Не виждаш ли какво става? И два пъти по толкова да бяхме, пак не бихме ги спрели. Бягай в замъка друже, ако нещо остане - ще е той.

- Не. Колкото повече сме пред кулите - толкова по-голям шанс имаме. Върви приятелю, а аз ще извикам другите.

С бърз бяг препуснах към укреплението, към което се бяха запътили всички останали войници. Там имаше пикеносци с една ръка, в която държаха не щит, а копие; имаше конници без брони; стрелци със тояги; пешаци без оръжие - и всички искаха само едно - да оцелеят... поне до следващия бой. За това си мечтае всеки войник. Там, където застанах имаше още конници, които чакаха първата вълна врагове. Осъзнавах, че ще сме първите, които ще паднат в боя, всички го знаеха, но въпреки всичко все още виждах плам в очите им, който гореше и през сълзите.

Погледнах отново към маговете - никаква разлика. Сиянието от червени лъчи все още кръжеше над всеки един от тях. По дяволите! Няма да успеем, времето е много малко.

И тогава ги видяхме - в един миг всички летящи твари прелетяха през хълма и се озоваха пред нас. Но защо тези дракони летят толкова ниско? Едва ли е защото ще вали... Няма значение.

- НАПРЕД, В АТАКА-А-А - извика някой и втора покана не чакахме - стиснахме по-крепко оръжията и се втурнахме напред в самоубийствена атака. А те бяха много. Адският огън на драконите изпепелявяше всичко по пътя си, докато заглъхне и последното "а-а" от вика ни. Битката бе на живот и смърт. Но като че ли смъртта бе по-близо. Докато се опитвах да се вкопча в един дракон, видях Оруин да се задава с нови подкрепления откъм замъка. Подобре късно, отколкото никога - помислих си тогава. Между подкрепленията имаше стрелци, чиито лъкове бяха огромни, а стрелите им - смъртоносни. Останалите конници се присъединиха към мен и успяхме да свалим един дракон. Останаха още две дузини. Драконите се впуснаха да трошат кулите и това до голяма степен ни помогна да се справим с още няколко. Всички селяни оставиха работата си и се втурнаха да поправят кулите - засега добре се справяха. Стрелците забиваха мощните си стрели в огромното туловище на най-близкия от тях, а през това време още два с предсмъртен вик полетяха към земята. За миг ентусиазъм нахлу в кръвта ми и започнах да се бия с още по-голяма настървеност (на това май му викат "Level Up"!). Гледката на свалените дракони ми даваше още по-голяма надежда, че всичко може да свърши добре. Но поглед към небето ми бе достатъчен, за да ме върне в реалността. След няколко минути ожесточен бой усетих как жизнените ми сили започват да се покачват, обърнах се и видях двама лечители да лекуват и останалите на бойното поле войни. Вече се усещаше превъзходство от наша страна и малко по малко от отбрана преминахме в настъпление. Щом лечителите приключиха с нас, се включиха и те в боя. А помощта им бе повече от необходима. Малкото останали Дракони се обърнаха в бяг, но далекобойните стрелци не се затрудниха много в свалянето им.

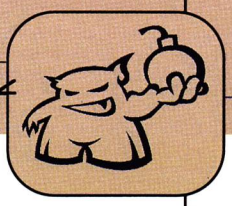
Всичко утихна - нямаше го вече шумът от крилата на драконите, не се чуваше и пискливия им крясък. Единственото, което чувах бе тупването на собственото си сърце, което едва сдържах да не изскочи от гърдите ми. Огледах се. За битката напомняха само догарящите трупове на драконите и изпепелените дървета около бойното поле. Тревата бе изгубила зеления си блясък - черната кръв на тварите я бяха оцветили в черно. Но като че ли така и отива повече. На тази светлина всичко това изглеждаше като огромен черен рубин, който сега сякаш държах в ръцете си. Тези, които бяхме в състояние да се движим се устремихме към ранените си другари, за да им помогнем с каквото можем. Магьосниците естествено не си мръднаха пръста за това, а се оттеглиха в кулата си за да си починат.

- Много години съм войник, Дименсин, - каза ми Оруин запъхтян - но такава в битка, за първи път участвам.

- Повече се радвай, че си я надживял, друже. Всеки може да стане част от такава битка - но не всеки може да оцелее. А и добрите нали знаеш, че винаги побеждават.

В този миг Оруин се обърна към един селянин и му извика:

- Ей ти, донеси една бъчва бира за войниците да отпразнуваме победата. И стига сте вдигали толкова шум около тия кули, че ме боли главата.



- Кулите отдавна са поправени милорд, навярно друго смущава слухът ви.

- Добре де, махай се. И побързай с бирата.

Тъкмо носеше бъчвата, когато земята сякаш се разтресе и адски вой изпълни долината.

- Дано да е заметресение, Дименсин.

Един от онези стрелци, които споменах преди малко се изкачи на най - високата кула и се вгледа в хоризонта.

- От север - извика той - еничери - и то много.

- Какво? - Оруин слезе от коня си и се запъти към кулата.- Това не може да е вярно, вчера убихме много от тях. Мислех, че нямат повече сили. Всички по местата си, ВЕДНАГА.

Магьосниците приготвиха магиите си - този път вече по-бързо и се присъединиха към нас. Лечителите застанаха на безопасна дистанция зад кулите и зачакаха момент, за да се включат. Легион еничари изпълни хоризонта пред нас и за нещастие слънцето се скри окончателно зад църквата. Нощта настъпи.

- Бог да е с нас - прекръсти се Оруин и се вгледа в нашествениците.

С умиление слушах как поповете от катедралата редяха благословии една след друга в чест на нашия бой, за миг дори забравих къде съм, но викът на Ори ме стресна:

- СЕГА!

И за кой ли път днес мечът ми се издигна във въздуха и съсече първия неприятел, със всичка сила. Този път битката бе по-равностойна - тези поне не летят, но за сметка на това са стотици. Стрелците и кулите помагаха с каквото можеха, но бяха по-безсилни срещу тези твари. Всичко щеше да бъде много добре, ако не бяха дошли и катапултите им, които набързо видяха сметката на всичко, що бе от камък. Магьосниците викаха ледени свекавици една след друга, обсипваха врага с огън и за щастие успяха да спрат катапултите. В това време с кръв на лицето си Оруин летеше между тях и сееше смърт навсякъде. Ние бяхме по-силните, а те ни превъзхождаха по брой. Тогава всички чухме радостен вик откъм катедралата и всички знаехме какво означава това.

- Кръстоносците...- казах на себе си и продължих да налагам един еничар с меча си.

Нови надежди нахлуха във вените ни и силите ни се удвоиха. Още щом войните с кръст върху ризниците си се включиха в боя, усетихме смут в редиците на неверниците. Аз поведох кръстоносците към центъра на бойното поле, където бяха останалите от нас, вече с последни сили. Удоволствие бе да гледам как тези майстори на меча сечаха наред. Сякаш всеки един от тях бе десната ръка на смъртта, сякаш за това бяха родени, а и може би наистина е така. Щом и последният еничар падна от коня си, всички войни се събрахме на едно и тръгнахме напред сякаш към самият Дявол. Никой от нас не отрони нито дума докато не стигнахме до замъка на маврите. Тогава Оруин каза:

- Сега вече няма кой да ни спре.

. . .

- Дядо, дядо разкажи ми и друга приказка.
- Добре , добре, донеси си книжката.
- Не, не такава. Искам пак истинска приказка.
- Истинска?
- Да! Кажи ми сега за баба, като е била млада.
- Ех, добре. Слушай внимателно:

Та значи имало едно време момиченце на име Лара Крофт...

МАКСИМУМ

СПИСАНИЕ ЗА МОДЕРЕН ЖИВОТ

На корицата:
Синди Крофорд - красива и предприемчива

- ***Антонио Бандерас и Мелани Грифит*** за чара на простите неща с уникални снимки от техния дом в Испания.
- ***Оскар де ла Рента:*** разходка из апартамен та на модния дизайнер на Парк Авеню в Ню Йорк.
- ***LIFESTYLE: Дженифър Лопес*** - "Животът ми пролича на торнадо"
- **МОДА** - Вълшебни съчетания на мохер и коприна.
- ***Чашите*** - благородни съдове за благородни напитки.
- ***Под знака на Свети Валентин:*** Седем български двойки споделят за любовта.
- ***На обед с граф Дракула*** или бумът на те матичните ресторанти.
- ***Не само манекенки:*** Как да изглеждаме добре на снимки.
- ***Парфюмите*** - Вълшебна химия в красив флакон.
- ***SEX:*** любов под знака на автомобила.
- ***Удоволствието от масажа.***

разказ с твърде неочакван край

Събуди се-е-е-е... Събуди се-е-е-е... Събуди се-е-е-е... СТАНИ, СЪБУДИ СЕ ВЕЧЕЕЕЕЕ!!!

Ласкавият шепот изви в дрезгав, заповеден вой. С подвита опашка Тъмнината неохотно, но чевръсто напусна зениците му и с шум на разпрана дрипа се отцеди в ъглите. Някъде в сивата обвивка на мозъка миниатюрни биотокове оживяха, раздвижиха се и се заблъскаха неориентирано, размножиха се светкавично, огледаха се игриво и трескаво се втурнаха да разбудят нервите. Сърцето плахо пропърха и с неистов гърч се опита да раздвижи гъстата, застояла, кишава кръв. Още веднъж сърдечния мускул се изду в агония и още веднъж полусъсирената субстанция едва помръдна. После пак, и пак, и пак... удар след удар, докато червения кръговрат на живота отново закипя във вените, донасяйки със себе си болката на възкресението. Като височайша господарка тя безцеремонно нахлу, стръвно впивайки зъби в оголените нерви на всеки орган. Виталността се надигна, сви пестници и мощно заблъска по съсухрената обвивка на ентропията, опитвайки се да я изтласка от тялото. Провиснали сухожилия и мъртви - превърнали се в прах - тъкани, се размърдаха оживели. Изпълниха се с нова сила, изопнаха се, възвърнали младежката си еластичност. Клетки регенерираха с ужасяваща скорост. Мускули се издуха под изсушената и огрубяла кожа с цвят на мухлясал пергамент. Мигове по-късно и тя самата вече се променяше, придобивайки жизненост и мекота.

Отново бе жив. Внимателно отвори очи. Погледът му пробяга по потъналата в прах и тишина гробница. Дробовете му дълбоко поеха застоялия въздух и суха кашлица разкъса гърдите му.

- Кой си ти? Защо ме повика? - Гласът му застърга като шкурка. Прокашля се. - Къде си, покажи се!

Не получи отговор. Хвана се за ръбовете на саркофага и с рязко движение се изстреля нагоре. Излетя през отвора и се строполи по гръб в прахоляка - беше подценил десетилетията прекарани в неподвижност. Ставите му проскърцаха, когато - бърз като смъртта - се претърколи и изправи, а острата болка в кръста едва не го свали отново на земята. Сякаш нажежена лава, жив огън го блъсна, замачка го, премина през него, сваляйки плътта от костите. Кървави сълзи се процедиха през свитите му клепки. Стисна зъби и някак успя да удави хлиповете си в груб животински рев.

- Тц, тц, тц. Възхитително! Великолепно изпълнение - за току що оживяло зомби, искам да кажа. Да не се надява човек. Но какво ще кажеш да престанем вече с клоунадата и да се заловим за работа, а? Нямаме време за губене!

Изправи гръб. Напук на треперещите колена и разкъсващите го спазми. Ъгълчетата на устата му се вкамениха.

- Не правя бизнес с непознати - урагани от болка го връхлитаха - още по-малко със страхливци, които крият лицето си.

И тогава се случи невъзможното, Гласът задействa някакви центърчета, нещо в него силно се огъна и с пукот се скърши, а болката, многократно усилена, погълна света. Запищя в агония. После с брутална внезапност всичко свърши. Все още треперещ, дочу черния кикот на непознатия. Можеше да се закълне, че Гласът прокопа мъничко тунелче в черепа му, достигна мозъка и бавно разшири дупката, после постави вътре няколко килотона динамит, забоде фитила и зачака усмихнато с пръст на запалката.

- Хайде, хайде стига. Искам да сме приятели. Дължиш ми живот, кодексът те задължава да ми се издължиш. Бих могъл и да те върна там, откъдето току що те измъкнах, разбираш това нали?

Потръпна, спомен за лава опари съзнанието му. Изблъска тази мисъл и се озърна предпазливо. "Къде си се сврял, по дяволите? Жалък плъх!" Не можеше да определи посоката, от която Гласът долиташе. Той ту го обгръщаше - идваше като че ли от всякъде, ту говореше направо в главата му. "Фокусчета, а?" Знаеше, че е въпрос на психика, беше се научил да контролира и владее емоциите си. Отрано бе превърнал скръбта и несгодите, тежките трудности и непреодолимите препятствия в наковалня, върху която ежедневно разпъваше илюзиите си и млатеше по тях докато ги превърна в сурова обективност. Отдавна бе застанал срещу самия себе си, бе протегнал ръка и бе изтрил другия. Бе единен. Бе поданик на необходимостта и не признаваше друга сила способна да ръководи живота му. Не се поддаваше на внушения и самозаблуди. И все пак сега изведнъж се почувства слаб. Малък. Оголен и незащитен.

Не беше далеч от истината: дрехите му се разпадаха, шлиферът висеше на грозни парцали. Обгърна го студ. Реши, че за сега е най-добре да се примири:

- Добре! Ще бъде по твоята. Имам дълг и ще се изплатя. Но се покажи, искам да те видя, знам че си тук!

Сух, древен смях се надигна - сякаш каменна лавина се срути и затрополи по стените на гробницата. Продължи дълго. Той стоеше и търпеливо чакаше. Подобни трикове не му правеха впечатление от няколко десетилетия насам.

- Какво знаеш ти, дребно човече? Какво изобщо би могъл да знаеш? До къде достига познанието ти?... Ааа, но искаш да научиш... Да! Виждам че искаш. Е, добре тогава, слушай...

***

Крачеше с твърди и уверени крачки в нощта. Спокойно, равномерно, с онази безметежна грация и скорост, която отличава хищника, нямащ естествени врагове в своята територия. Старомодна шапка с широка периферия, нахлупена ниско над очите, потапяше лицето му в мека сянка и скриваше острите скули и орловите му черти. Само погледът, незнайно как, просветваше в червено. Малкото хора, с които се разминаваше, боязливо се отдръпваха, напрените местни бабаити предпочитаха да се загледат другаде докато ги подминаваше, майките придърпваха по плътно до себе си децата. Потънал в мисли, той не забелязваше суетнята около себе си, машинално се спусна по елеваторните стълби и навлезе в дебрите на суб-метрото. Гигантски подземен купол, лабиринт оплетен като Гордиев възел под Града. За направата му, преди повече от 30 години, бяха докарани пясъчни червеи от Аракис. Някъде, далеч горе, таванът се губеше - сияещ, окъпан в светлина. Неонът го обви в призрачност, хванал потока на профучаващия влак, коженият му шли фер се развя зад него, разкривайки за миг стегнатото елече със седефени копчета, широкия колан и двата огромни кобура, приютили пушките с рязана цев. Остро изсвирване на спирачки. Сепнат той скочи в спрелия вагон.

"Светът скоро ще загине. Неподозирана опасност зап

лашва човечеството." - му бе казал гласът.

Влакът плавно потегли. Той седна в пневматичното кресло, потъна в обятията на ергономичната седалка. Загледа се в прелитащата навън нощ. Отляво се точеше огромен, вероятно километричен, надпис. Дори и при тази висока скорост не бе трудно да се разчете - беше някаква реклама: КОРПОРАЦИЯ "ХАДЕС" - НИЕ ЩЕ ДОКАРАМЕ РАЯ ПРИ ВАС... ПО-СКОРО ОТКОЛКОТО ПРЕДПОЛАГАТЕ. Х-м, двусмислено, спор да няма. Навъси се, гласът му бе разказал за тези реклами. Целият свят бе засипан с тях. Мултинационалната корпорация "Хадес" бе водеща в почти всички сфери на промишлеността, върховите технологии и изследователската дейност. Постепенно, с годините, от дребна фирмичка в Южен Кондом, занимаваща се с патенти, тя израснала в световен гигант с влияние в политиката. По пътя си нагоре "Хадес" просто прегазила софтуерния колос "MacroThroat", пускайки на пазара безплатната операционна система "Kerentzi", с превъзхождаща неколкократно производителност и стабилност при работа. За броени месеци тя изместила своя конкурент и го изпратила в забвение. Дори и спешно мобилизираният екип от скъпоплатени джамджии не успял да помогне. После дошъл редът и на "Caca Lola" и "MaceDonec", скоро след това вече нямало и кой нафукано да призовава "Let's make things better". Хадес мачкал всичко. Онова, което не можел да смачка, купувал. Успял да премахне антитръстовия закон, нахранил гладуващите в Третия свят, днес вече въртеше на пръста си Световната Стокова Борса и владееше пазара на акциите, отпускаше заеми на правителства, правеше дарения. Разгада мистерията на българските гласове. "Просатанос" АД, отговарящ за развлекателната секция в корпорация "Хадес", купил преди година Хай-Файловата Кула и построил около нея (скривайки я за околния свят) най-голямото вариете в центъра на Мариз. Напоследък гвоздеят на програмата бил кан-кан в изпълнение на сестрите послушници от Ордена на майка Телеса, под съпровода на Мигел Чаксъм(Пял)-Паксъм(Бял)&Фамилия и техния хит "Losh".

Днес "Хадес" вече владееше ежедневието на хората - перални, печки, маси, столове, електрически крушки, обзавеждане за баня, охранителни системи, гаражни врати, хляб, полуфабрикати... - всичко произведено в някой от безчетните клонове на финансовия конгломерат. И разбира се рекламите заливаха потребителя:

- Рудодобивни компании "Харон" - С "ХАРОН" КЪМ ЕДНО ПО-СВЕТЛО БЪДЕЩЕ В МИНИТЕ!

- Бюра за запознанства "Цербер" - НИЕ СТОИМ НА ПЪТЯ НА ВАШЕТО ЩАСТИЕ!

- Верига луксозни публични домове "Аид" - ПРИ НАС ЩЕ СВЪРШИТЕ ПО-БЪРЗО!

- Клиники "Танатос" - НИЕ ЩЕ ГРАБНЕМ СЪРЦЕТО ВИ!...

Колкото повече се разраствал "Хадес", толкова повече се променял светът. Променяли се и хората. Някаква демонична аура обгръщала все по-плътно хомосапиенсите. Днес, дори децата вече не бяха същите. Нито пък игрите им. Консорциумът "Плутон" - част от "Хадес" - наскоро изкупил големите фирми за производство на детски играчки и веднага нael Уензди и Пъгзли Адамс за технически консултанти. Така, скоро на пазара се появили първите миниатюрни гилотини с рекламното лого: "ИГРАТА БЕЗ ЗАЛОГ Е СКУЧНА. КОЙ ЩЕ Е ПО-СЪОБРАЗИТЕЛЕН - ТОЗИ, КОЙТО ДЪРЖИ ВЪЖЕНЦЕТО ИЛИ ТОЗИ, КОЙТО ТРЯБВА БЪРЗО ДА СИ ДРЪПНЕ РЪКАТА?" Не закъсняха и електрическите столчета, комплектите "Млад Химик" с пълен набор от известните киселини, "Млад Хирург" и т.н. После, по предложение на Сряда, дойде и времето когато към всяка играчка трънещото детенце получаваше безплатно и по едно сладко беличко мишле, за игрите си.

"Е, това вече е прекалено" - скръцна със зъби той. Много неща му бе разказал Гласът и колкото повече научаваше, толкова по-малко му харесваше.

"Зад "Хадес" стоят сили, за които хората са в неведение. Зли сили, със страховита мощ. Те тласкат света към разруха и себеунищожение. Трябва да ги спреш. Ти можеш, имаш опит в това, правил си го вече. Но знай - това ще е битката на живота ти. Не си се изправял срещу по-могъщ противник..."

Влакът намали и той спокойно се изправи. Наближаваше следващата спирка, тук трябваше да слезе. Имаше среща.

"Планът на Злото е навлязъл в завършващата си фаза, но не е късно да го спрем, все още има няколко неизпълнени точки от конспекта. В това е нашият шанс. Войната е твоя, но някои от битките ще са на далечни фронтове и ще трябва да ги проведе друг. Ще имаш нужда от помощници..."

Вратите се отвориха с тиха въздишка. Той слезе, спря и се огледа, на стотина метра блестеше десетметровата холограмна реклама, която търсеше: "ХАДЕС" - РАНО ИЛИ КЪСНО ВСЕКИ ИДВА ПРИ НАС! Не забеляза никой около нея, но човекът можеше да се е притаил в чупката на стената. Насочи се натам.

"Съществува древен артефакт, скрит в отдавна изчезнал храм. Храмът се е намирал в днешните Пустинни Земи. Злото го търси. Ако попадне в ръцете му, то ще придобие нужната мощ, за да унищожи света. Има човек, който може да го изпревари. Ще се срещнеш с него! Постарай се да бъдеш убедителен!"

Само няколко крачки го деляха от рекламата, когато някакъв шум зад колоната в ляво го накара да застине за миг, изострил сетивата си. Извърна се точно навреме, за да погледне в лицето на 45-калибровата Смърт надничаща от дулото на огромен лъскав "Магнум", паркиран на два инча от окото му. Една ръка по-назад забеляза красиво женско лице и чифт тъмни огледала, от където го зяпаха два миниатюрни негови двойника. Какви ли очи се криеха зад тях? Той знаеше какви, познаваше тези очи, никога не би могъл да ги забрави. Видя как една прелестна уста започна да оформя изненадано "О", когато бе разпознат.

- Благодаря, но не си падам по сладоледа - успя само да промълви...

***

Вече петнайсетина минути висеше под скапаната реклама и започваше да се изнервя.

"Какво ми става по дяволите, като че ли някой ми е виновен, задето подраних." Нещо се случваше напоследък с всички. Странна нервност и раздразнение обхващаше хората и това се отразяваше дори на нея. Дали не се дължеше на затоплянето? Изхвърли въпросите от съзнанието си и се съсредоточи върху предстоящата среща. Гласът по телефона я бе убедил, че е важно, но всъщност не й каза нищо конкретно. Имаше нещо в тая работа, което я глождеше. Надушваше нещо гнило. Интуицията й подсказваше, че ще се забърка в неприятности. Погледна часовника си, броени секунди оставаха до уговорения час и тя нямаше намерение да чака и минутка повече. Не се виждаше никой. Реши да си тръгне. В този миг в станцията навлезе влак и бавно намали. Погледът й пробяга по вагоните и видя как в един от тях се надигна високата фигура на мъж. Той притегли вниманието й със силата на черна дупка. Начинът, по който здраво стоеше на краката си, осанката, шапката и дългото кожено палто, силата която го обгръщаше я напрегнаха. Влакът спря и той слезе - с грацията на леопард. Но как бе възможно гранитът да се движи по подобен начин, мъжът изглеждаше монолитен и твърд като скала. Преди още да се е огледал, тя светкавично скочи зад близката колона и здраво стисна пистолетите. Не, не вярваше в това - имаше само един човек, само един мъж,

разказ

който можеше да излъчва смърт по подобен начин. И този мъж бе отдавна мъртъв. Лично го бе погребала и го бе зачеркнала от живота си завинаги. Такива като него вече не се раждаха. Какво ставаше тук, по дяволите. О, да, имаше нещо гнило, знаеше си. Дланите й овлажняха. Чакаше. Чуваше стъпките му, отекващи в ритъма на сърцето й. Приближаваше се, тя спря да диша. Ето, вече е почти до нея... А сега се изравнява... Изскочи с насочен пистолет, пръстът й натегна спуска. Бе преценила дистанцията перфектно, приземи се до него по-бърза и тиха от мисъл, но той вече се бе извърнал и я гледаше. Машинално регистрира факта и не позволи на удивлението да я разсее. Вгледа се в лицето му и заедно с шока я връхлетяха спомените:

Лежеше по корем, притаена в мрака зад мрежата и напрягаше поглед да проследи Враговете си. Вече нямаше амуниции, каквото бе имала под ръка го бе използвала. Оставаше й само да се притаи в укритието си и да чака. Ако имаше късмет основната група гадове щеше да я подмине, а с един-двама в ръкопашна схватка щеше да се справи. Шум зад нея я накара да се извърне. Някаква сянка се катереше по мрежата. Тя се втурна към нея и силно я изрита, но не чу дори и стон. Натрапникът продължи да се катери и тя отново го почерпи с един шут, този път с цялата си сила. Мръсникът за малко да се изпусне, но със сетни сили достигна до ръба и се прехвърли при нея. Очите му проблясваха в червено. Тя сподави вика си, стисна зъби и усети вкус на гума в устата си. Без да издаде и звук чудовището се спусна върху й. Това й дойде много, усети топла влага под себе си и нададе рев.

Изведнъж блесна светлина, в стаята се втурнаха разтревожените гувернантки:

- Какво става тук? Ах, малки нехранимайковци, пак ли тормозите Лара.

Две топли ръце се протегнаха и я приласкаха. Други две ръце измъкнаха от коша нападателя й, тупнаха го по задника и го отнесоха нанякъде, но изгарящите му очи я преследваха години наред.

- Ш-ш-ш, недей да плачеш миличко. Хайде, сега ще ти сменим памперса...

Той се усмихна насреща й.

***

- ...Благодаря, но не си падам по сладоледа...

- Ти?! - Прекъсна го тя - Нали си мъртъв, по дяволите?

Не, нито дума, дори не си помисляй да проговаряш.

Направи две крачки назад без да го изпуска от поглед, пистолетът сочеше точно в окото му.

- Искам да видя ръцете ти зад главата. Така. Сега на колене. Искам една причина, за да не ти пръсна мозъка на секундата. Искам обяснение за това, кой си ти, дявол да те вземе, защо си се облякъл в тези дрехи и защо си си сложил червени, фосфоресциращи лещи. Веднага!

Той проговори. Нисък, спокоен глас, изпълнен с метални стружки.

- Помниш ли онази вечер, Лара - когато тримата с Дюк се натряскахме в стриптийз бара и той реши собственоръчно да разклати онова, което според него стриптизьорките хич не клатеха добре. А по-късно... в хотелската стая ние двамата...хм, сещаш се. Под късите панталонки и блузата нямаше нищо. Още в детската градина бях любопитен какво толкова криеш.

Тя го гледаше потресено. Устната й потрепери:

- Наистина си ти!... Но, как?... Нали сама затворих вратата на гробницата. Бях единствената на погребението ти. Нали самата аз те застрелях, за Бога!?

- Бих могъл да обясня, ако ми позволиш да стана. Едва ли това е най-подходящото място за подобни разговори. Какво ще кажеш да си намерим някое спокойно местенце където да поговорим?

Тя свали пистолета, изгледа го с продължителен, безизразен, неподвижен поглед. Най-накрая се размърда, мушна "Магнум"-а в кобур под мишницата и вдигна ципа на коженото си яке.

- Окей, хайде да се разкараме оттук. Имам апартамент наблизо, купих го наскоро. Само през две преки е.

Той се надигна без видимо усилие, сякаш планетарното притегляне не му действаше. Последва я към изхода на метростанцията. Вървяха в мълчание. На малкия паркинг отвън бе паркирано тъмносиньо возило. При приближаването им вратите му се отвориха като крилата на огромен бръмбар. Тя седна зад волана. Той се отпусна в седалката до нея. Погледна я, никога нямаше да му омръзне да я гледа.

- Аз също не разбирам някои неща. Прекарах 70 години в онова забравено от Бога гробище. Седемдесет години, Лара, а ти не си се променила и си все така млада!

Рязкото потегляне го отхвърли назад. Хм, май още му се сърдеше и май все така обичаше високите скорости. Той се подсмихна.

- Никой ли не ти е казвал, колко е неучтиво да подхващаш тема за възрастта пред жена? - Да, все още му се сърдеше, вече бе сигурен. После тя продължи почти жизнерадостно - Помниш онази пирамида в преддверието на Царския проход, точно на прага на Монашеската Пустиня, нали? Оная, дето разправяха, че я пазело проклятието на предците, което изгризвало плътта на "осмелилите се да навлязат в забраненте дебри на утробата й" - Тя изимитира патоса на уличните разказвачи - Никой не се завръщаше. Е, аз се завърнах... 68 години напред в бъдещето. Сигурно и с другите е било така. Не знам. Представяш ли си колко бяха набъбнали банковите ми сметки само? Всяко зло за добро - както казваше икономът ми, Господ да се смили над душата му. Пристигнахме.

Озоваха се пред най-чудовищната и крехка на вид сграда, която някога бе виждал. Покривът й се губеше в облаците.

- Последните три етажа са мои. Стига се със скоростния асансьор отвън. Няма друг начин, но предпочитам да е така, хайде.

Влязоха, тя натисна копчето и огромният сребрист куршум полетя в прозрачната си цев към небесата...

Когато прекрачиха прага, смъкна с елегантен жест якето, свали кобурите и ги метна на близкото канапе, тапицирано с бледо кремава кожа. После потъна в необятните дълбини на "апартамента" си. Минута по-късно отново се появи. С две чаши, бутилка вино в кофичка с лед и около стотина килограма деликатесни ястия, поставени върху подвижна масичка. Антика, доколкото можеше да прецени. Избута масичката помежду им, наля от виното в чашите, взе едната и я протегна към него:

- За срещата ни след толкова много години. И за чудесата в живота.

Калеб докосна чашата си в нейната и отпи. Виното бе великолепно - като вкуса на съществуването. Лара Крофт се просна в плуващото върху магнитно поле кресло, кръстоса крака и посегна към един божествено ухаещ омар.

- Подобни изживявания винаги ми отварят апетит. Е, какво чакаш още, разправяй!...

Продължава в следващия брой...

Този разказ наистина е с твърде неочакван край. Никой в редакцията, дори и този, който го пише, няма ни най-малка представа как ще завърши той. Предлагаме ви да се включите в купона със свои собствени предложения и идеи, относно продължението и завършекът му. Очакваме ви!

workshop

[the best place for gamers]

gamers' GW clan:

Александър Александров – ALEX III
Александър Бакалов – Snake
Ангел Видов - Chopper
Диян Димитров - Freeman
Илиян Илиев - Whisper
Красимир Семерджиев - Evil Yeti
Юлиян Калдерон - Groove

сътрудници:

Янчо Райков – Kmeta
Don Pepino

за контакти:

тел. (02) 980 68 29, 980 72 45

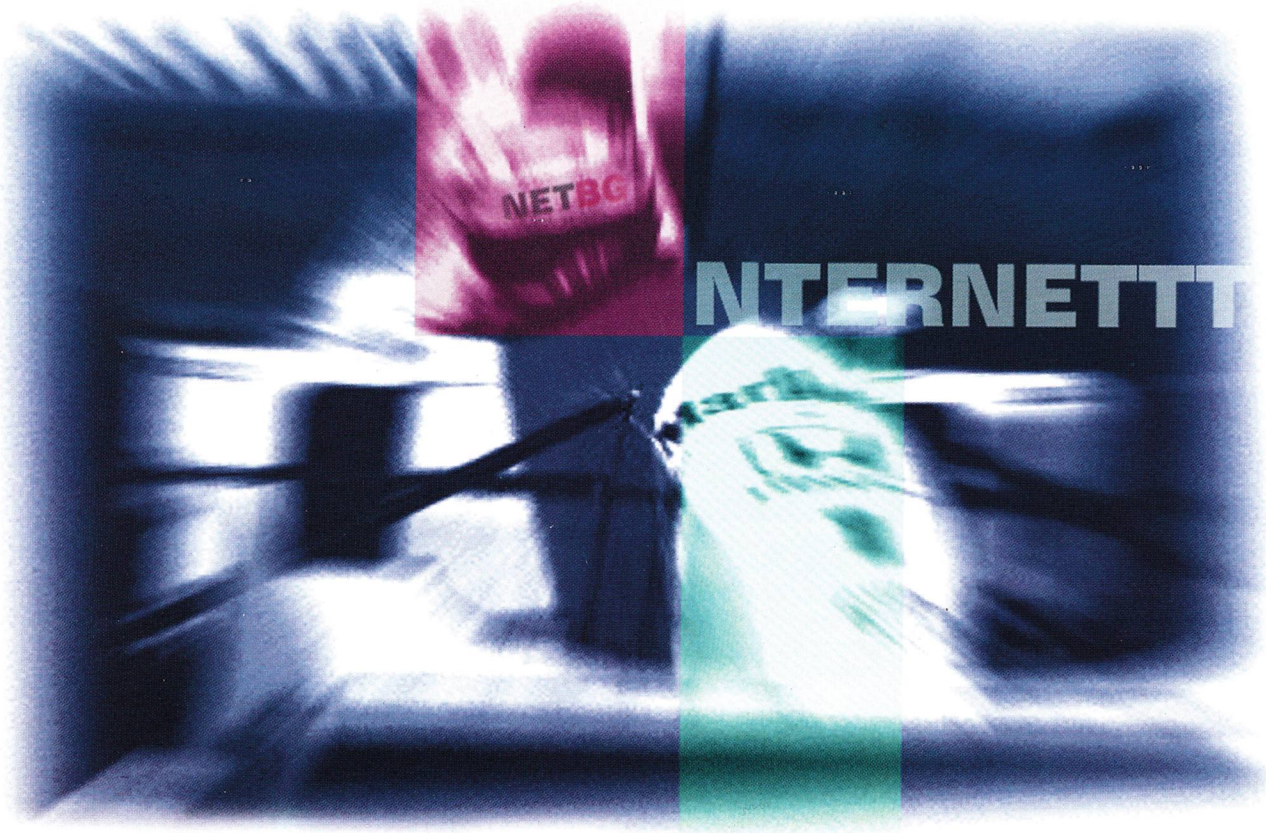
internet:

www.workshop.netbg.com

workshop@mail.netbg.com
workshop@mail.headoff.com

Print by ΔΕΛΤΑ+ 032/ 624 742 www.deltaplus.net

SSSSPEED

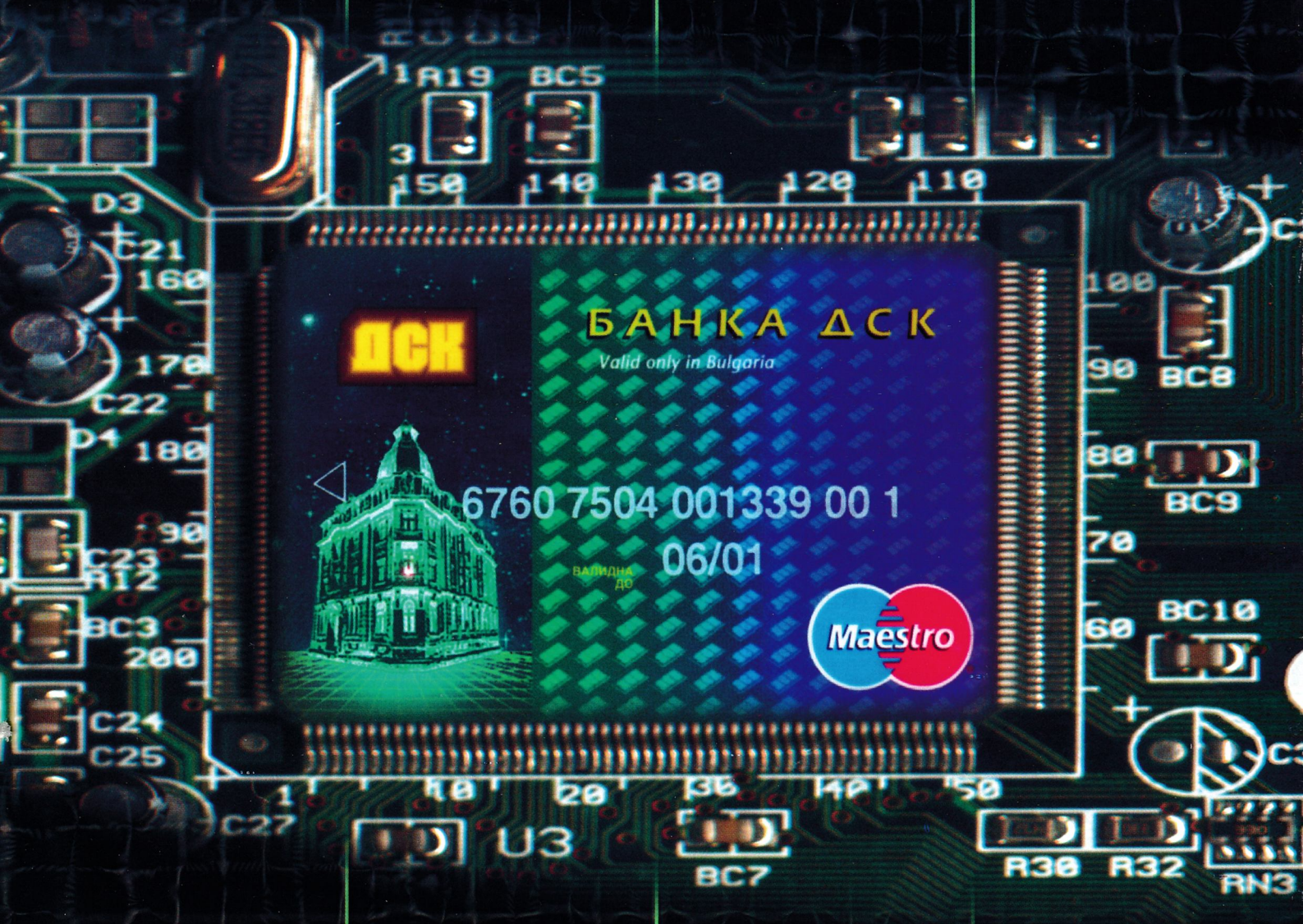


NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

дебитната карта

на Банка ДСК



тя се грижи

за вашите пари

Банка ДСК

© APRA Agency